

**PENINGKATAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK MELALUI *PLAY THERAPY* PADA SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 2 BERBAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh  
Tika Noviasari  
NIM 11104241020

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEPTEMBER 2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK MELALUI *PLAY THERAPY* PADA SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 2 BERBAH” yang disusun oleh Tika Noviasari, NIM. 11104241020 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing 1



Sugiyatno, M.Pd.  
NIP. 19711227 200112 1 004

Yogyakarta, 6 Agustus 2015

Dosen Pembimbing 2



Agus Triyanto, M.Pd.  
NIP. 19768002 2005 1 001



## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai bahan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli, jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 6 Agustus 2015  
Yang menyatakan,







Tika Noviasari  
NIM 11104241020

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK MELALUI *PLAY THERAPY* PADA SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 2 BERBAH” yang disusun oleh Tika Noviasari, NIM 11104241020 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 26 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sugiyatno, M. Pd.	Ketua Penguji		09-09-2015
Isti Yuni Purwanti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		09-09-2015
Prof. Dr. Edi Purwanta, M. Pd.	Penguji Utama		09-09-2015
Agus Triyanto, M. Pd.	Penguji Pendamping		09-09-2015

Yogyakarta, 17 SEP 2015  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

“Tidak Ada Usaha yang Sia-sia, Terus Berusaha dan Berdoa”

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

*Karya ini saya persembahkan kepada:*

- *Mamah dan Bapak, atas segala dukungan, doa, motivasi, dan kasih sayang yang tak henti mengalir*
- *Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan semangat*
- *Teman-teman yang selalu membantu, mengingatkan, dan memberi semangat*
- *Almamater FIP UNY*
- *Agama, Nusa, dan Bangsa*

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK MELALUI *PLAY THERAPY* PADA SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 2 BERBAH**

Oleh  
Tika Noviasari  
NIM 11104241020

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action reseach*) yang dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis & McTaggart. setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Subyek penelitian ini yaitu delapan siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah yang memiliki kemampuan resolusi konflik kategori sedang dan rendah berdasarkan hasil *pre test*. Jenis tindakan yang dilakukan adalah penerapan teknik *play therapy* berupa aktivitas *games*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala kemampuan resolusi konflik, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Uji validitas instrumen menggunakan validitas konstruk. Sedangkan reliabilitas pada skala kemampuan resolusi konflik menggunakan formula *Alpha Cronbach* dengan koefisien 0,840. Analisis data menggunakan bantuan program *SPSS for Windows versi 16.0*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *play therapy* dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah. Teknik *play therapy* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memperbaiki komunikasi, meredam emosi, menghargai perbedaan, mencari solusi pemecahan konflik, serta memahami setiap konflik yang dihadapi. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan signifikan skor rata-rata *pre test* 99/51%, *post tes I* 141/74%, *post test II* 148/78% pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah. Hasil tersebut juga diperkuat dengan hasil uji Wilcoxon, observasi dan wawancara.

Kata kunci : Kemampuan resolusi konflik, *play therapy*, remaja.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT atas segala rahmat dan limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Resolusi Konflik Melalui *Play Therapy* Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah”.

Sebagai ungkapan syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak atas dukungan dan kerja sama yang baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

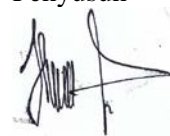
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang telah memberikan kesempatan untuk menjalankan dan menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah memfasilitasi kebutuhan akademik selama penulis menjalani masa studi.
3. Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi.
4. Bapak Sugiyatno M. Pd. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan serta masukan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Agus Triyanto M. Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Dr. Moh Farozin M. Pd. Pembimbing akademik atas bimbingannya, serta motivasinya kepada penulis dalam bangku kuliah.
7. Seluruh dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan UNY atas ilmu yang bermanfaat selama penulis menyelesaikan studi.
8. Seluruh keluarga SMP Negeri 2 Berbah yang telah memberikan izin penelitian.
9. Siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah atas kerjasamanya.



10. Mamah dan Bapak tercinta, yang tiada henti selalu memberikan dukungan moril maupun materil. Semoga Allah SWT senantiasa selalu melindungi, memberikan kesehatan, dan kebahagiaan dunia dan akhirat.
11. Kakakku Avif Aprianto yang selalu memberi semangat dan selalu menanyakan perkembangan skripsi ini.
12. Teman terdekatku (Ananda, Febrian, Shinta, Ai, Rahma, Nilam, Septri, Nurul dan Santi) yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Teman-teman BK A 2011 yang saling memberi semangat dan berjuang bersama-sama dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang juga ikut berperan dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Terima kasih atas bantuan yang diberikan, semoga amal dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal baik dan imbalan pahala dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi peneliti selanjutnya dan menjadikan inspirasi bagi pembaca. Aamiin.

Yogyakarta, 6 Agustus 2015  
Penyusun



Tika Noviasari

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Karakteristik Remaja.....	12
1. Pengertian Remaja .....	12
2. Ciri-Ciri Masa Remaja .....	13
3. Tugas Perkembangan Remaja .....	16
4. Keadaan Emosi Masa Remaja.....	17
5. Perkembangan Sosial Masa Remaja .....	19
B. Kajian Tentang Resolusi Konflik.....	20
1. Pengertian Konflik .....	20
2. Kategori Konflik .....	21
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konflik .....	23

4. Pengertian Resolusi Konflik .....	24
5. Pendekatan Resolusi Konflik dalam Pendidikan .....	25
6. Kemampuan-Kemampuan dalam Resolusi Konflik.....	26
C. Kajian Tentang <i>Play Therapy</i> .....	28
1. Pengertian <i>Play Therapy</i> .....	28
2. Teori Pendekatan <i>Play Therapy</i> .....	30
3. Pendekatan Terpadu dalam Proses <i>Play Therapy</i> .....	33
4. Karakteristik Terapis dalam <i>Play Therapy</i> .....	35
5. <i>Games</i> dalam <i>Play Therapy</i> .....	35
D. Penerapan <i>Play Therapy</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik .....	37
E. Hipotesis Penelitian .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	40
A. Pendekatan Penelitian .....	40
B. Subyek Penelitian.....	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
D. Desain Penelitian.....	41
E. Rencana Tindakan.....	42
F. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen.....	56
H. Analisis Data .....	61
I. Kriteria Keberhasilan .....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	63
A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian .....	63
1. Lokasi Penelitian.....	63
2. Waktu Penelitian .....	64
B. Deskripsi Data Studi Awal dan Subyek Penelitian .....	64
C. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Tindakan .....	66
1. Pelaksanaan Pra Tindakan.....	66
2. Pelaksanaan Siklus 1 .....	67
3. Pelaksanaan Siklus 2 .....	80
D. Pengujian Hipotesis Wilcoxon Match Pairs Test .....	94

E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	96
F. Keterbatasan Penelitian .....	105
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>106</b>
A. Kesimpulan .....	106
B. Saran.....	107
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>108</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 1. Kesesuaian antara Media dan Aktivitas bagi Beragam Kelompok Usia. ....	36
Tabel 2. Kisi-kisi Skala Kemampuan Resolusi Konflik (Sebelum Ujicoba).....	52
Tabel 3. Skor Skala Kemampuan Resolusi Konflik.....	53
Tabel 4. Pedoman Observasi.....	54
Tabel 5. Pedoman Wawancara.....	55
Tabel 6. Rangkuman Item Gugur dan Item Sahih.....	58
Tabel 7. Kisi-kisi Skala Kemampuan Resolusi Konflik (Setelah Ujicoba dengan Nomor Baru).....	59
Tabel 8. Kategori Skor Kemampuan Resolusi Konflik .....	62
Tabel 9. Waktu Pelaksanaan Tindakan .....	64
Tabel 10. Hasil <i>Pre Test</i> Subyek Penelitian.....	65
Tabel 11 Daftar Siswa yang Akan Diberikan Tindakan .....	66
Tabel 12. Hasil <i>Post-Test I</i> .....	75
Tabel 13. Perbandingan Skor <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test I</i> .....	77
Tabel 14. Hasil <i>Post Test II</i> .....	87
Tabel 15. Skor Perbandingan <i>Pre Test</i> , <i>Post Test I</i> dan <i>Post Test II</i> .....	89
Tabel 16. Tabel Kerja Uji Wilcoxon.....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Siklus Kemmis & McTaggart .....	42
Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Pasca Tindakan.....	91
Gambar 3. Grafik Peningkatan Skor Rata-Rata Kemampuan Resolusi Konflik Siswa .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

		Hal.
Lampiran	1 Skala Kemampuan Resolusi Konflik (Sebelum Ujicoba) .....	111
Lampiran	2 Hasil Uji Validitas melalui SPSS 16 .....	117
Lampiran	3 Skala Kemampuan Resolusi Konflik (Setelah Ujicoba) .....	123
Lampiran	4 Pedoman dan Hasil Observasi.....	126
Lampiran	5 Pedoman dan Hasil Wawancara .....	175
Lampiran	6 Hasil Uji Wilcoxon .....	184
Lampiran	7 Ragam Aktivitas <i>Play Therapy</i> .....	185
Lampiran	8 Skor <i>Pre Test</i> Kemampuan Resolusi Konflik .....	196
Lampiran	9 Skor <i>Post Test I</i> , dan <i>Post Test II</i> Subyek Penelitian .....	197
Lampiran	10 Dokumentasi Kegiatan .....	199
Lampiran	11 Materi Kemampuan Resolusi Konflik .....	202
Lampiran	12 Surat Penelitian .....	204

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu fase pada perkembangan manusia adalah masa remaja. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Ada beberapa tugas perkembangan yang harus dilalui masa remaja salah satunya yaitu perkembangan sosial remaja. Pada usia remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya. Perkembangan sosial pada anak sebenarnya telah dimulai sejak bayi, kemudian pada masa kanak-kanak dan selanjutnya pada masa remaja (Rita Eka Izzaty, 2008 : 137-139). Agar remaja dapat bergaul dan berinteraksi sosial dengan baik diperlukan adanya hubungan yang baik di antara individu satu dengan individu yang lain. Untuk memenuhi kebutuhannya dalam membangun hubungan antarpribadi, maka individu harus memiliki kemampuan komunikasi antarpribadi yang baik satu sama lain.

Diketahui bahwa perkembangan sosial telah tumbuh pada diri individu semenjak ia bayi. Semakin bertambah usia setiap individu maka semakin luas dan kompleks pula pergaulan dan interaksi sosialnya. Untuk memenuhi kebutuhan sosialnya seorang individu memerlukan komunikasi antarpribadi yang baik satu sama lain. Jalalludin Rakhmat (2008) mengemukakan bahwa komunikasi dapat membantu pertumbuhan manusia dan komunikasi amat erat kaitannya dengan perilaku manusia. Kemampuan



komunikasi yang baik sangat ditekankan untuk menciptakan hubungan yang baik antar individu dengan orang lain maupun lingkungan.

Dalam membangun dan memelihara kemampuan berkomunikasi antarpribadi perlu adanya keterampilan dasar, seperti yang disampaikan Johnson (dalam A. Supratiknya :1995), beberapa keterampilan dasar dalam berkomunikasi yang perlu dimiliki individu yakni, kemampuan saling memahami, kemampuan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat dan jelas, kemampuan saling menolong, dan kemampuan memecahkan konflik antarpribadi. Pada masa remaja, keterampilan-keterampilan tersebut sangat diperlukan agar mereka dapat mengatasi berbagai persoalan sosial yang mereka hadapi. Perlu diketahui bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Menurut Hurlock (dalam Rita Eka Izzaty: 2008, 125), salah satu ciri khusus yang membedakan masa remaja dari masa sesudah dan sebelumnya yaitu remaja merupakan usia bermasalah, karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orangtua dan gurunya. Setelah masa remaja masalah yang dihadapi akan diselesaikan secara mandiri, dan mereka cenderung menolak bantuan dari orangtua dan guru lagi.

Setiap individu pada umumnya mampu bergaul secara baik dengan orang lain tanpa menimbulkan konflik di dalamnya. Pruitt & Rubin (2011: 13) menyatakan bahwa orang pada umumnya mampu bergaul dengan baik dengan orang-orang, kelompok, maupun organisasi lain. pergaulan itu mereka lakukan dengan penuh perhatian, kemauan untuk membantu, dan

keterampilan sedemikian rupa sehingga hanya sedikit terjadi konflik di dalamnya. Meskipun terjadi konflik, maka sedapat mungkin konflik tersebut dapat diatasi baik tanpa menimbulkan masalah lain dan merugikan salah satu pihak.

Pada kenyataannya, setiap hubungan antarpribadi pasti mengandung unsur konflik baik disengaja maupun tidak disengaja. Menurut Pruitt & Rubin (2011: 9), konflik berarti persepsi mengenai perbedaan kepentingan (*perceived divergence of interest*), atau suatu kepercayaan bahwa aspirasi pihak-pihak yang berkonflik tidak dapat dicapai secara simultan. Sedangkan konflik menurut Johnson (dalam A. Supratiknya : 1995), merupakan situasi di mana tindakan salah satu pihak berakibat menghalangi, menghambat atau mengganggu tindakan pihak lain.

Berdasarkan pengertian konflik di atas, dapat diketahui bahwa konflik merupakan perbedaan kepentingan diantara dua pihak yang berakibat salah satu pihak merasa terganggu dan terhambat kepentingannya sehingga menimbulkan terganggunya hubungan di kedua pihak. Oleh sebab itu, setiap individu memandang konflik sebagai hal yang harus dihindari karena dapat merusak suatu hubungan yang sudah terjalin. Menurut A. Supratiknya (1995: 11), kita harus mampu memecahkan konflik dan bentuk-bentuk masalah antarpribadi lain yang mungkin muncul dalam komunikasi kita dengan orang lain.

Pada kehidupan remaja, konflik-konflik antarpribadi tetap saja bermunculan. Hal ini disebabkan karena sikap remaja yang ditampilkan

sering menimbulkan konflik. Seperti yang disampaikan Rita Eka Izzaty (2008: 138), terdapat beberapa sikap yang sering ditampilkan remaja dalam kelompok yaitu: kompetisi atau persaingan, konformitas, yaitu selalu ingin sama dengan kelompok yang lain, menarik perhatian dengan cara menonjolkan diri dan menaruh perhatian kepada orang lain, dan menentang otoritas, sering menolak aturan dan campur tangan orang dewasa untuk urusan-urusan pribadinya. Dapat diketahui bahwa setiap hubungan antar pribadi maupun kelompok mengandung unsur konflik tidak terkecuali pada masa remaja. Berbagai sikap yang terdapat pada diri remaja rentan menimbulkan konflik antarpribadi maupun kelompok.

Berdasarkan hasil penyebaran Daftar Cek Masalah (DCM) yang dilakukan pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah, diketahui permasalahan sosial yang dominan dialami sebagian siswa kelas tersebut yaitu: kurang suka dengan teman yang suka mengatur, benci teman egois dan munafik, lebih nyaman bergaul dengan teman sebaya, ingin lebih dihargai, sering bertengkar dengan saudara, sering berbeda pendapat, dan sering bermasalah dengan teman.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru BK SMP N 2 Berbah, bahwa masih terdapat siswa yang mengalami permasalahan mengenai hubungan antar siswa seperti mengolok-olok, terbatasnya interaksi siswa yang membuat geng, perselisihan paham antar siswa, sulitnya siswa dalam menyelesaikan konflik antar pribadi.

Dalam penyelesaian permasalahan-permasalahan tersebut, siswa lebih memilih menghindari permasalahan daripada harus menyelesaikannya secara baik-baik. Selama ini upaya yang dilakukan guru BK adalah dengan melakukan konseling individu, konseling kelompok, dan bimbingan klasikal berupa pemberian materi tentang penyelesaian masalah.

Peneliti memberikan layanan konseling bagi para siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Berbah saat peneliti menjalankan Praktek Pengalaman Lapangan tanggal 2 Juli – 17 September 2015. Para siswa yang menerima layanan konseling individual cenderung memiliki permasalahan antarpribadi dengan teman satu kelasnya seperti membenci teman yang selalu membuat onar, memusuhi teman yang melakukan kesalahan, dan menghindari teman yang mengganggu kenyamanan di kelas. Setiap siswa cenderung mengalami kebingungan dalam menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi, mereka lebih memilih untuk menghindar dari permasalahan tanpa menyelesaikannya sesegera mungkin.

Konseli yang menerima layanan konseling individu dari kelas VII B, mengeluhkan permasalahan dengan teman sebayanya. Ia merasa temannya tersebut telah mengkhianati kepercayaannya, sehingga hal itu membuat dirinya tidak ingin lagi berhubungan dengan temannya tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, ia lebih memilih menangis dan menghindari temannya.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti, bahwa terdapat tiga siswa yang saling menghindar satu sama lain.

Ketika peneliti mewawancarai siswa, mereka menyatakan bahwa siswa-siswa yang saling menghindar tersebut sedang mengalami konflik antar pribadi. Diketahui bahwa sebelumnya tiga siswa tersebut merupakan teman dekat satu sama lain. Ketika siswa yang bermasalah ini disatukan dalam sebuah kelompok, salah satu siswa memilih untuk pindah ke kelompok lain agar terhindar dari temannya yang memiliki masalah dengannya tersebut. Peneliti menanyakan pada masing-masing siswa upaya apa yang dapat siswa lakukan selain menghindari teman yang bermasalah dengannya, lalu siswa mengatakan bahwa ia tidak memiliki pilihan lain karena ia merasa kesal bila harus berkomunikasi dan berhadapan dengan temannya tersebut.

Peneliti melakukan wawancara pada siswa-siswa di kelas VII B, terdapat lima siswa yang peneliti wawancarai tentang konflik yang sering mereka alami. Dua dari lima siswa mengaku mereka terkadang mengalami konflik dengan teman hanya karena berselisih pendapat sehingga menimbulkan pertengkaran. Dua siswa lain mengatakan sering berkonflik dengan teman karena saling mengejek. Kemudian Seorang siswi mengatakan ia pernah mengalami konflik dengan siswi lain karena rasa cemburu terhadap teman lawan jenis yang ia sukai.

Peneliti juga melakukan wawancara pada siswa melalui media sosial. Siswa mengungkapkan bahwa ketika ia mengalami permasalahan dengan temannya maka ia lebih memilih untuk melampiaskannya melalui media sosial seperti *facebook* agar teman yang bersangkutan merasa tersindir. Siswa juga mengungkapkan kesulitan mereka untuk saling memaafkan bila terjadi

masalah maupun konflik di antara mereka. Karena tidak adanya komunikasi dalam menyelesaikan permasalahan diantara mereka, terkadang sering muncul kesalahpahaman yang berujung semakin memburuknya hubungan diantara mereka.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka perlu adanya peningkatan kemampuan resolusi konflik antar pribadi pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah. Dengan kemampuan tersebut diharapkan agar siswa dapat menyelesaikan setiap masalah yang timbul diantara mereka dengan baik tanpa meninggalkan konflik baru. Rusaknya suatu hubungan banyak disebabkan oleh ketidakmampuan setiap individu dalam memecahkan suatu konflik secara baik.

Resolusi konflik merupakan kemampuan individu dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi untuk membangun hubungan antar pribadi maupun kelompok secara lebih baik dan bertahan lebih lama. Ketika konflik salah penanganan, maka akan memperburuk suatu hubungan.

Banyak cara untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik khususnya pada remaja awal. Sesuai dengan karakteristik remaja yang masih gemar bermain maka salah satu teknik yang tepat yaitu dengan menggunakan *play therapy*. *Play therapy* merupakan salah satu teknik konseling dengan menggunakan alat-alat bermain berupa media dan aktivitas di dalamnya.

Dalam *play therapy* terdapat berbagai pendekatan yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan terapi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Ekosistemik. Pendekatan ekosistemik

menggunakan beberapa aspek untuk menilai tingkat perkembangan individu di setiap bidang-bidang berikut: kognitif, fisik, sosial, emosional, dan pengolahan pengalaman hidup. Selain itu, dalam pendekatan ini pengalaman terapeutik yang dirancang yaitu untuk memulihkan masalah perkembangan individu, baik dalam konteks kelompok maupun dalam konteks individu. Hal ini sesuai dengan konsep penelitian yang akan dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan resolusi konflik.

Dalam terapi ini, peneliti menggunakan aktivitas dan media berupa *games* yang sesuai untuk usia remaja. *Games* dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan sosialnya. Dalam *games* setiap individu dituntut untuk mampu melakukan komunikasi dan interaksi sosial dalam pemecahan konflik. Penggunaan *games* membuat anak-anak merasakan, bereksperimen, dan melatih respon atas tugas yang mencakup komunikasi, interaksi sosial, dan penyelesaian masalah (Geldard & Geldard, 2011 : 391). Selain itu, dalam upaya peningkatan kemampuan resolusi konflik pada remaja belum terdapat penelitian yang menggunakan *play therapy* sebagai tekniknya di SMP N 2 Berbah.

Peneliti menggunakan *play therapy* sebagai teknik dalam mengurangi konflik antarpribadi dan atau dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik antarpribadi. Oleh karena itu, peneliti menjadikan *play therapy* berupa *games* sebagai upaya meningkatkan kemampuan resolusi konflik antarpribadi pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Permasalahan yang dominan dialami sebagian siswa kelas VII B yaitu ; tidak menyukai teman yang suka mengatur, benci teman egois dan munafik, lebih nyaman bergaul dengan teman sebaya, ingin lebih dihargai, sering bertengkar dengan saudara, sering berbeda pendapat, sering bermasalah dengan teman.
2. Siswa yang menerima layanan konseling individual memiliki permasalahan antarpribadi dengan teman satu kelasnya, seperti membenci teman yang selalu membuat onar, memusuhi teman yang melakukan kesalahan, dan menghindari teman yang mengganggu kenyamanan di kelas.
3. Beberapa siswa kelas VII B merasa tidak nyaman bila harus berkomunikasi dan berhadapan dengan teman yang berkonflik dengannya.
4. Beberapa siswa di kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah yang diwawancarai mengalami konflik berupa perselisihan pendapat, saling ejek, dan rasa cemburu dengan lawan jenis.
5. Sebagian siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah tidak menyelesaikan konflik yang dialaminya dengan baik.
6. Terdapat siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah yang memiliki kemampuan resolusi konflik rendah.



### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada peningkatan kemampuan resolusi konflik melalui *play therapy* pada siswa kelas VII B SMP N 2 Berbah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti mengemukakan ruang lingkup masalah penelitian yang dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana teknik *play therapy* dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik melalui *play therapy* pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah khasanah ilmu Bimbingan dan Konseling dalam peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa melalui teknik *play therapy*. Dengan bertambahnya

kajian ilmu ini diharapkan dapat dikembangkan penelitian-penelitian lanjutan dalam topik yang sama maupun berbeda.

## **2. Manfaat Praktis**

Ditinjau dari segi manfaat praktis, maka manfaat dari penelitian ini adalah :

### **a. Bagi guru Bimbingan dan Konseling**

Guru Bimbingan dan Konseling mendapatkan sumbangan tentang kajian teknik *play therapy* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa.

### **b. Bagi Siswa**

Meningkatkan kemampuan resolusi konflik agar siswa dapat menyelesaikan setiap permasalahannya secara tepat tanpa menimbulkan konflik baru sehingga dapat menjalin hubungan antarpribadi yang baik.

### **c. Bagi peneliti**

Memberikan pengalaman dan wawasan tentang penggunaan teknik *play therapy* dan pengaruhnya terhadap kemampuan resolusi konflik.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Karakteristik Remaja**

#### **1. Pengertian Remaja**

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa.” Istilah *adolescence*, seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1980: 206).

Masa remaja bila dilihat dari rentang kehidupan manusia merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Sifat-sifat remaja sebagian sudah tidak menunjukkan sifat-sifat masa kanak-kanaknya, tetapi juga belum menunjukkan sifat-sifat sebagai orang dewasa (Rita Eka Izzaty, dkk; 2008: 124). Itulah sebabnya masa remaja merupakan masa yang penting dalam perkembangan kehidupan manusia karena dapat menentukan sifat-sifat yang akan muncul di masa dewasa kelak.

Menurut Hurlock (1980 : 206), awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai delapan belas tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Sunarto, dkk (2002: 56), menyatakan sebagai pedoman umum untuk remaja Indonesia dapat digunakan batasan usia 11 – 24 tahun yang belum menikah. Dapat

diketahui bahwa dalam penentuan periode remaja ini, setiap ahli maupun negara mempunyai pendapat berbeda-beda mengenai periode awal dan akhir masa remaja.

## **2. Ciri-Ciri Masa Remaja**

Seperti periode-periode sebelumnya, masa remaja juga memiliki perbedadaan ciri-ciri dengan masa sebelum dan sesudahnya. Hurlock (1980: 207-209) menjelaskan ciri-ciri masa remaja sebagai berikut :

### **a. Masa remaja sebagai periode yang penting**

Karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku, dan juga akibat fisik dan psikologis. Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan itu perlu penyesuaian mental, pembentukan sikap, nilai dan minat baru.

### **b. Masa remaja sebagai periode peralihan**

Peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Namun, perlu disadari bahwa apa yang telah terjadi akan meninggalkan bekasnya dan akan mempengaruhi pola perilaku dan sikap yang baru. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Pada awal masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Jika perubahan fisik menurun maka perubahan sikap dan perilaku menurun juga. Terdapat 4 macam perubahan yaitu : meningkatnya emosi; perubahan tubuh; minat dan perilaku; sikap ambivalen terhadap setiap perubahan.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Masa ini ditunjukkan dengan ketidakmampuan remaja mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya. Salah satu cara untuk mencoba mengangkat diri sendiri sebagai individu adalah dengan menggunakan simbol status dalam bentuk mobil, pakaian dan pemilikan barang-barang lain yang mudah dilihat untuk menarik perhatian.

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Karena sering timbulnya pandangan negatif terhadap remaja. Stereotip tersebut mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya sendiri dan menimbulkan pertentangan dengan orang dewasa sehingga membuat peralihan ke masa dewasa menjadi sulit.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Pada masa ini remaja memandang dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Hal ini menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri-ciri dari awal masa remaja. Semakin tidak tercapainya keinginan maka semakin ia menjadi marah. Dengan bertambahnya pengalaman pribadi dan pengalaman sosial, dan dengan meningkatnya kemampuan untuk berpikir rasional remaja akan memandang diri dan orang lain semakin realistik.

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perubahan seks.

Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

### **3. Tugas Perkembangan Masa Remaja**

Sunarto, dkk (2002: 43), menyatakan perkembangan merupakan suatu proses yang menggambarkan perilaku kehidupan psikologi sosial manusia pada posisi yang harmonis di dalam lingkungan masyarakat yang lebih luas dan kompleks. Pada jenjang kehidupan remaja, seseorang telah berada pada posisi yang cukup kompleks dimana ia telah banyak menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya, misalnya mengatasi sifat tergantung pada orang lain, memahami norma pergaulan dengan teman sebaya, dan lain-lain. Hal ini merupakan tugas yang cukup berat bagi para remaja untuk lebih menuntaskan tugas-tugas perkembangannya, sehubungan semakin luas dan kompleksnya kondisi kehidupan yang harus dihadapi. Dengan demikian remaja menjalani tugas mempersiapkan diri untuk dapat hidup dewasa.

Tugas perkembangan yang harus dilalui pada masa remaja menurut Hurlock (1980: 10), adalah sebagai berikut :

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- c. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.

- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggungjawab.
- e. Mempersiapkan karier ekonomi.
- f. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- g. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Tugas perkembangan pada masa remaja menuntut perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku anak untuk mencapai perilaku sosial yang bertanggungjawab. Akibatnya, hanya sedikit anak laki-laki dan anak perempuan yang dapat diharapkan menguasai tugas-tugas tersebut selama awal masa remaja, apalagi mereka yang matangnya terlambat.

#### **4. Keadaan Emosi Masa Remaja**

Masa remaja merupakan masa dimana terjadi ketegangan emosi yang tidak menentu dan tidak stabil. Keadaan emosi pada masa remaja menurut Hurlock (2002: 212-213), secara tradisional masa remaja dianggap sebagai “badai dan tekanan,” artinya suatu masa dimana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Adapun meningginya emosi terutama karena anak laki-laki dan perempuan berada di bawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru, sedangkan selama masa kanak-kanak ia kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi keadaan-keadaan yang berbahaya.



Meningginya emosi remaja karena adanya tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru yang tidak dipersiapkan selama masa kanak-kanak untuk menghadapi kondisi-kondisi tersebut. Menurut Rita Eka Izzaty (2008: 135-136), kepekaan emosi yang meningkat sering diwujudkan dalam bentuk, remaja lekas marah, suka menyendiri dan adanya kebiasaan gugup, seperti gelisah, cemas dan sentimen, menggigit kuku dan garuk-garuk kepala. Keadaan emosi remaja yang tidak stabil tersebut, menyebabkan masa remaja rentan menimbulkan konflik antarpribadi dan kelompok di dalamnya, sehingga memerlukan adanya penyelesaian atau resolusi konflik agar remaja dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai dengan tugas perkembangan di masanya.

Masa-masa kritisnya remaja salah satunya ketika mereka dihadapkan pada suatu konflik. Dalam menyelesaikan konflik, remaja biasanya saling menghindari konflik yang terjadi. Remaja perempuan lebih suka bekerjasama dalam kelompok dan sering membicarakan tentang emosi. Sedangkan remaja laki-laki bangga dengan sikap kemandirian, mengembangkan sikap kompetisi dan persaingan, serta sering membicarakan masalah beserta pemecahan dalam permasalahan yang mereka hadapi .

Menurut Deborah (dalam Goleman, 2002: 185) pria dan wanita menghendaki dan menginginkan hal-hal yang amat berbeda untuk dipercakapkan, dimana pria puas berbicara tentang masalah-masalah,

sementara kaum wanita mencari hubungan emosi. Hal ini menunjukkan bahwa remaja perempuan relatif menggunakan peasaan dalam penyelesaian konflik.

## **5. Perkembangan Sosial Masa Remaja**

Interaksi sosial setiap manusia sudah dimulai sejak masa bayi di lingkungan terbatas yaitu antara bayi dengan ibunya. Kemudian berlanjut di masa kanak-kanak yang mulai memasuki sekolah sehingga interaksi dan hubungan dengan anak-anak lain semakin bertambah luas dan minat terhadap keluarga semakin berkurang. Pada usia remaja pergaulan dan interaksi sosial semakin luas dan kompleks dengan teman sebaya dan juga lawan jenis. Dalam pemuasan intelektual remaja mendapatkannya dalam kelompok dengan berdiskusi, berdebat untuk memecahkan masalah.

Pada kehidupan remaja, konflik-konflik antarpribadi maupun kelompok pasti akan muncul. Hal ini disebabkan karena sikap remaja yang ditampilkan sering menimbulkan konflik. Rita Eka Izzaty (2008: 138), menyatakan bahwa terdapat beberapa sikap yang sering ditampilkan remaja dalam kelompok yaitu, kompetisi atau persaingan, konformitas yaitu selalu ingin sama dengan kelompok yang lain, menarik perhatian dengan cara menonjolkan diri dan menaruh perhatian kepada orang lain, dan menentang otoritas yaitu sering menolak aturan dan campur tangan orang dewasa untuk urusan-urusan pribadinya.

Dapat diketahui bahwa dalam kehidupan sosial remaja setiap hubungan antarpribadi maupun kelompok yang terjalin mengandung unsur konflik. Berbagai sikap yang ada pada diri remaja rentan menimbulkan konflik antarpribadi maupun kelompok sehingga sangat perlu untuk remaja dapat mengembangkan kemampuan resolusi konfliknya.

## **B. Kajian tentang Resolusi Konflik**

### **1. Pengertian Konflik**

Berdasarkan penjelasan mengenai remaja sebelumnya, konflik sangat rentan terjadi di kalangan remaja baik itu konflik antarpribadi maupun kelompok, oleh karena itu penting bagi kita untuk mengetahui arti konflik dan penyelesaiannya. Dalam suatu hubungan, sangat normal akan terjadinya suatu konflik di dalamnya. Menurut Webster (dalam Pruitt & Rubin, 2011: 9-10), istilah “*conflict*” di dalam bahasa aslinya berarti suatu “perkelahian, peperangan, atau perjuangan” yaitu berupa konfrontasi fisik antara beberapa pihak. Tetapi arti kata itu kemudian berkembang dengan masuknya “ketidaksepakatan yang tajam atau oposisi atas berbagai kepentingan, ide, dan lain-lain”.

Konflik berarti persepsi mengenai perbedaan kepentingan (*perceived divergence of interest*) atau suatu kepercayaan bahwa aspirasi pihak-pihak yang berkonflik tidak dapat dicapai secara simultan. Sedangkan konflik menurut Johnson (dalam A. Supratiknya, 1995), merupakan situasi di mana tindakan salah satu pihak berakibat

menghalangi, menghambat atau mengganggu tindakan pihak lain. Dapat diketahui bahwa konflik merupakan perbedaan kepentingan diantara dua pihak yang berakibat salah satu pihak merasa terganggu dan terhambat kepentingannya sehingga menimbulkan terganggunya hubungan di kedua pihak.

Pada umumnya masyarakat memandang konflik sebagai keadaan buruk yang harus di hindari dan di cegah karena merupakan faktor penyebab rusaknya suatu hubungan. Akan tetapi, rusaknya suatu hubungan sesungguhnya lebih disebabkan oleh kegagalan individu dalam memecahkan konflik secara konstruktif, adil, dan memuaskan kedua belah pihak, bukannya karena konflik itu sendiri. A. Supratiknya (1995: 94) menyatakan bahwa kini konflik sering diberi sebutan yang lebih berkonotasi positif, seperti bumbu dalam hubungan antarpribadi, baik dalam persahabatan, hubungan antar suami-istri, maupun bentuk-bentuk lainnya.

Dengan kata lain, konflik dalam hubungan antarpribadi sesungguhnya berpotensi menunjang perkembangan pribadi kita sendiri maupun perkembangan relasi kita dengan orang lain. asal kita mampu menghadapi dan memecahkan konflik-konflik secara konstruktif.

## **2. Kategori Konflik**

Menurut Luthans (2005), ada 3 jenis konflik yaitu sebagai berikut:

- a. Konflik Antar Pribadi (*Interpersonal Conflict*)

Konflik interpersonal muncul di antara dua individu. Konflik ini dapat terbentuk di antara rekan kerja, teman, anggota keluarga. Sebagai contoh, konflik bisa muncul ketika seseorang remaja tidak setuju dengan gaya hidup, gaya bicara temannya. Dalam contoh ini, tujuan dalam memecahkan masalah konflik bukanlah pada mengubah pendapat atau filosofi antara yang satu dengan yang lainnya mengenai gaya hidup siapa yang benar. Tujuan sebenarnya adalah untuk memfokuskan pada perilaku bagaimana yang digunakan seseorang yang akan mempengaruhi tujuan-tujuan atau hidup individu lainnya secara langsung.

b. Konflik Individu - Kelompok (*Individual - Group Conflict*)

Konflik antar kelompok muncul ketika kebutuhan, tujuan, dan harapan seorang individu berbeda dengan kelompoknya. Contoh: seorang remaja merasa tidak cocok lagi dengan teman-teman sepermainannya yang kini lebih suka minum-minuman keras dan merokok.

c. Konflik Antar Kelompok (*Group - Group Conflict*)

Konflik intraorganisasi atau konflik antar kelompok muncul di antara dua atau lebih kelompok. Sering kali konflik yang sering ditemui dalam pergaulan remaja adalah tawuran antar geng, yang bertujuan untuk menunjukkan kehebatan gengnya masing-masing.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konflik

Menurut Luthans (Reza MahendraHadipranoto, 2012), terdapat empat faktor yang mempengaruhi konflik, termasuk juga konflik interpersonal, yaitu:

#### a. Sikap (*Attitudes*)

Banyak orang memandang konflik sebagai sesuatu yang buruk dan destruktif, sehingga individu cenderung menghindari segala upaya yang berhubungan dengan menghadapi situasi konflik. Namun konflik tidak dapat diselesaikan kecuali konflik tersebut diketahui oleh pihak-pihak yang terlibat di dalamnya. Konsekuensinya adalah jika seseorang terlibat dalam konflik, maka tantangannya adalah membuat orang lain tersebut untuk mengetahui konflik tersebut dan memiliki keinginan untuk membicarakannya sehingga dapat diselesaikan secara tuntas, atau paling tidak tekanannya dapat dikurangi.

#### b. Persepsi (*Perceptions*)

Persepsi yaitu proses pengenalan arti dari apa yang dilihat atau didengar, merupakan inti dalam menentukan dan mempengaruhi konflik. Persepsi merupakan hal yang penting karena orang memberi respon satu dengan yang lainnya dalam hal bagaimana mereka mengevaluasi suatu situasi. Kesalahan persepsi dapat meningkatkan situasi yang tidak membahayakan konflik atau mengganggu resolusi dari konflik.

- c. Ketidakseimbangan Kendali atau Kekuatan (*Control or Power Imbalance*)

Faktor lain yang mempengaruhi konflik adalah tingkat dimana individu merasa diri mereka kehilangan kendali atas suatu situasi, dan dengan demikian menyebabkan suatu ketidakseimbangan kekuatan.

- d. Kepentingan Hasil (*Outcome Importance*)

Kepentingan hasil yaitu tingkat dimana individu merasa bahwa dirinya kehilangan kontrol atas masalah-masalah yang penting dalam menentukan apakah konflik akan muncul.

#### **4. Pengertian Resolusi Konflik**

Resolusi konflik menurut Mindes (2006 : 24), merupakan kemampuan untuk menyelesaikan perbedaan dengan yang lainnya serta merupakan aspek penting dalam pembangunan sosial moral yang memerlukan keterampilan dan penilaian untuk bernegosiasi, kompromi serta mengembangkan rasa keadilan. Sedangkan Fisher, et al (2001: 7) menjelaskan bahwa resolusi konflik adalah usaha menangani sebab-sebab konflik dan berusaha membangun hubungan baru yang bisa tahan lama diantara kelompok-kelompok yang berseteru.

Dari pemaparan pengertian resolusi konflik menurut para ahli di atas, dapat diketahui bahwa resolusi konflik merupakan kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi untuk membangun

hubungan antar pribadi maupun kelompok secara lebih baik dan bertahan lebih lama. Ketika konflik salah penanganan, maka akan memperburuk suatu hubungan. Tapi ketika ditangani dengan cara yang hormat dan positif, konflik menyediakan kesempatan untuk pertumbuhan dan akhirnya memperkuat ikatan antar individu. Dengan belajar keterampilan dalam resolusi konflik, akan dapat menjaga pertumbuhan hubungan antar pribadi yang kuat.

## **5. Pendekatan Resolusi Konflik dalam Pendidikan**

Jones dan Dan (2001: 5) menjelaskan beberapa jenis pendekatan yang umum digunakan pada program pendidikan resolusi konflik di sekolah, yaitu:

### **a. Pendekatan Kader (*the Cadre Approach*)**

Pendekatan kader merupakan suatu pendekatan yang hanya melatih keterampilan resolusi konflik terhadap sekelompok siswa. Pendekatan ini tidak dilakukan secara luas, tetapi difokuskan pada siswa di kelas tertentu. Para siswa terpilih kemudian menjadi mediator (pihak ketiga) bila ada sesama temannya yang berkonflik. Pendekatan ini tidak memerlukan waktu dan biaya yang banyak, karena hanya fokus pada sejumlah kecil siswa. Namun pendekatan ini juga memiliki kelemahan, yaitu tidak semua siswa mendapatkan pembelajaran resolusi konflik yang berimbas pada ketidaktahuan dan tidak memiliki keterampilan resolusi konflik.



b. Pendekatan Komprehensif (*Comprehensive Approach*)

Pendekatan ini memiliki target yang lebih luas dan bisa diintegrasikan kepada kurikulum, visi-misi, kebijakan dan prosedur sekolah.

c. Pendekatan Masyarakat (*Community Linked Program*)

Pendekatan ini berusaha menerapkan pembelajaran resolusi konflik kepada masyarakat secara umum. Dalam pelaksanaannya diterapkan di berbagai lini kehidupan masyarakat seperti kehidupan berorganisasi, sosial, ekonomi, pemerintahan, dan sebagainya. Pendekatan ini diklaim paling efektif, karena dalam pelaksanaannya bersifat massal, namun juga memiliki kelemahan terutama bila diterapkan pada masyarakat yang belum menyadari peran penting dari resolusi konflik.

Berdasarkan beberapa penjelasan pendekatan menurut ahli di atas, maka peneliti menggunakan pendekatan kader. Pendekatan ini peneliti pilih karena subyek dalam peneilitian ini hanya beberapa siswa yang menerima tindakan, subyek diambil dari kelas VII B SMP N 2 Berbah.

## **6. Kemampuan-Kemampuan dalam Resolusi Konflik**

Terdapat enam kategori keterampilan atau kemampuan yang merupakan komponen penting dalam menumbuhkan inisiatif resolusi konflik menurut Bodine *and* Crawford (Jones dan Dan, 2001: 2) yaitu sebagai berikut :

a. Kemampuan orientasi

Kemampuan orientasi dalam resolusi konflik meliputi pemahaman individu tentang konflik dan sikap yang menunjukkan anti kekerasan, kejujuran, keadilan, toleransi, harga diri.

b. Kemampuan persepsi

Kemampuan persepsi adalah suatu kemampuan seseorang untuk dapat memahami bahwa tiap individu dengan individu yang lainnya berbeda.

c. Kemampuan emosi

Kemampuan emosi mencakup kemampuan untuk mengelola berbagai macam emosi, termasuk di dalamnya rasa marah, takut, frustrasi.

d. Kemampuan komunikasi

keterampilan mendengarkan secara aktif, berbicara untuk dipahami dan mendengarkan untuk memahami lawan komunikasi.

e. Kemampuan berfikir kreatif

Kemampuan berfikir kreatif meliputi kemampuan memahami masalah untuk memecahkan masalah dengan berbagai macam alternatif jalan keluar.

f. Kemampuan berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis dalam hal ini yaitu suatu kemampuan untuk memprediksi dan menganalisis situasi konflik yang sedang dialami.

Dari pemaparan ahli di atas, dapat diketahui bahwa dalam kemampuan resolusi konflik, kita harus memiliki berbagai kemampuan penunjang yang dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik yaitu kemampuan orientasi, kemampuan persepsi, kemampuan emosi, kemampuan komunikasi, kemampuan berfikir kreatif, dan kemampuan berfikir kritis.

Untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan resolusi konflik, banyak metode maupun teknik yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan yaitu *play therapy* berupa permainan yang dapat membantu subyek dalam meningkatkan kemampuan resolusi konfliknya. Permainan dapat mengungkapkan konflik nyata dengan emosi, kepribadian, kesalahpahaman, dan reaksi (Scannel, 2010: 6).

### **C. Kajian tentang *Play Therapy***

#### **1. Pengertian *Play Therapy***

Menurut Kottman (2011: 3), *play therapy* adalah sebuah pendekatan untuk konseling anak di mana konselor menggunakan mainan, perlengkapan, *game*, dan media bermain lainnya untuk berkomunikasi dengan klien menggunakan "bahasa anak" yaitu bahasa bermain. Sedangkan menurut Riana Mashar (2010 : 9), *Play therapy* merupakan suatu teknik konseling yang diberikan orang dewasa kepada anak-anak dengan didasari oleh konsep bermain sebagai suatu cara

komunikasi anak-anak dengan orang dewasa untuk mengungkapkan ekspresinya yang sifatnya alami.

Menurut Berlyn (dalam Schaefer & Reid, 1986), Terapi bermain merupakan pengembangan terapi bagi anak-anak yang bermasalah melalui permainan yang digunakan sebagai sarana untuk memahami komunikasi non verbal bagi anak-anak tersebut (misalnya: memahami perasaannya, pikirannya, dan konflik yang sedang dihadapi mereka). *Play therapy* adalah penggunaan mainan untuk mengambil tempat kata-kata dalam menceritakan kisah anak dan mengekspresikan emosi anak (Carmichael, 2006 : 2).

Menurut Choen (Nuligar Hatiningsih, 2013: 330), bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai oleh banyak orang terutama pada anak-anak. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukannya pada tahun 1920 mengungkapkan bahwa “*play could voice the inarticulate*” yaitu bermain dapat menyuarakan atau mengungkapkan hal-hal yang terpendam atau tidak bisa diungkapkan secara langsung oleh anak. Pada terapi bermain ini pemilihan media atau aktivitas sangat diperlukan berdasarkan pada kebutuhan dan masalah yang dihadapi anak. Setiap keberadaan media dan aktivitas memiliki sifat khusus dan berbeda (Geldard & Geldard, 2011: 271).

Dapat diketahui bahwa *play therapy* merupakan salah satu teknik konseling dengan menggunakan alat-alat bermain berupa media dan

aktivitas di dalamnya untuk membantu anak dalam hal ini remaja awal untuk dapat meningkatkan kemampuan resolusi konfliknya.

## 2. Teori Pendekatan *Play Therapy*

Teori pendekatan dalam *play therapy* menurut Kottman (2011: 34-37) yaitu sebagai berikut :

### a. *Adlerian play therapy*

Terapi bermain Adlerian adalah sebuah pendekatan yang menggunakan prinsip dan strategi psikologi Individual Adler, Terapis mengintegrasikan *nondirective* dan direktif interaksi dengan klien , tergantung pada kebutuhan klien tertentu dan berlangsung dari proses terapi bermain. terapi bermain Adlerian menggunakan bermain, seni, bercerita, bak pasir, musik, tari, dan intervensi aktif lainnya untuk membangun hubungan dengan anak, mengeksplorasi intrapersonal anak dan dinamika interpersonal, membantu anak mendapatkan wawasan, dan memberikan konteks bagi anak untuk belajar dan berlatih cara-cara yang lebih konstruktif berpikir, merasakan, dan berperilaku.

### b. *Kognitif-Behavioral play therapy*

Model ini berpandangan bahwa anak memiliki pikiran dan perasaan yang sama seperti orang dewasa dengan menggunakan teknik behavior dan strategi kognitif dalam bermain untuk mengajarkan

anak cara-cara baru berpikir tentang diri mereka sendiri, hubungan mereka, dan situasi bermasalah.

c. *Gestalt play therapy*

Pendekatan ini melihat manusia secara total, dilahirkan dengan fungsi utuh. Pendekatan ini untuk terapi anak yang mengalami kesulitan bertumbuh secara alami, anak yang mencoba untuk memenuhi kebutuhan dengan cara yang tidak biasa, dan memiliki pengalaman luka baik secara fisik maupun psikologis.

d. *Jungian play therapy*

Jung melihat bahwa psikis terdiri dari ego, ketidaksadaran diri, dan ketidaksadaran kolektif, kekuatan menyembuhkan adalah bawaan. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk membantu anak yang mengalami ketidakseimbangan psikis, ego tidak dapat menjembatani antara dunia luar dan dalam dirinya.

e. *Narrative play therapy*

Dalam pendekatan *narrative*, fokus dari proses terapi adalah menceritakan dan menceritakan kembali masalah anak-anak, dengan tujuan menciptakan pilihan cerita baru untuk mereka.

f. *Ekosistemik play therapy*

Dasar yang digunakan pada pendekatan ini adalah teori terapi realitas, yang berpandangan bahwa berada dalam interaksi sosial dapat mempengaruhi perkembangan. Proses terapi ini sangat

terstruktur dan direktif, dengan terapis mengendalikan pengaturan, bahan, dan kegiatan.

O'Connor (dalam Kottman, 2011: 36) menyatakan bahwa Terapi bermain ekosistemik merupakan terapi yang berfokus pada aspek-aspek kehidupan anak-anak dan mempertimbangkan hal-hal yang juga mempengaruhinya. Hal-hal yang dimaksud ialah keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Menurut pendekatan ini, hanya dengan mempertimbangkan dampak dari setiap sistem di mana anak-anak mengambil bagian dan terapis benar-benar memahami klien dan apa yang mereka alami.

Dalam model sistemik, pendekatan ekosistemik menggunakan beberapa aspek untuk menilai tingkat perkembangan anak-anak di setiap bidang-bidang berikut: kognitif, fisik, sosial, emosional, dan pengolahan pengalaman hidup. Berdasarkan penilaian ini, terapis merancang pengalaman terapeutik yang dirancang untuk memulihkan masalah perkembangan anak-anak, baik dalam konteks kelompok atau dalam konteks individu. Terapis mengendalikan pengaturan, bahan-bahan dan berbagai kegiatan.

g. *Family play therapy*

Dengan menggabungkan unsur-unsur berbagai teknik terapi bermain dengan strategi terapi keluarga dan konseptualisasi, praktisi terapi bermain keluarga bertindak sebagai seorang pendidik, fasilitator bermain, panutan, dan terapis direktif untuk membantu orang tua dan

anak-anak merubah cara mereka dalam melihat diri mereka sendiri dan satu sama lain dengan cara mereka berinteraksi satu sama lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Ekosistemik. Pendekatan ekosistemik menggunakan beberapa aspek untuk menilai tingkat perkembangan individu di setiap bidang-bidang berikut: kognitif, fisik, sosial, emosional, dan pengolahan pengalaman hidup. Selain itu, dalam pendekatan ini pengalaman terapeutik yang dirancang yaitu untuk memulihkan masalah perkembangan individu, baik dalam konteks kelompok maupun dalam konteks individu. Hal ini sesuai dengan konsep penelitian yang akan dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan resolusi konflik.

### **3. Pendekatan Terpadu dalam Proses *Play Therapy***

Terdapat beberapa pendekatan terpadu dalam proses *play therapy* atau terapi bermain (Alice Zellawaty, 2011) yaitu sebagai berikut :

#### **a. *Relating***

Terapis mengembangkan suasana yang hangat dan permisif, namun tetap dapat membantu anak bertanggungjawab pada tingkah lakunya dan mengajar anak cara yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhannya. Sebab terapi bermain harus dapat menciptakan suatu pengalaman yang membantu anak menghubungkan pikiran dan perasaan terhadap tingkah laku seseorang.



b. *Releasing*

Dalam terapi bermain yang aman dan dijaga, anak dapat mengekspresikan pikiran dan emosinya yang selama ini disembunyikan. Beberapa anak dengan sangat garang memukul-mukul tanah liat membentuk orang dan kemudian merobeknya. Kegiatan ini merupakan cara anak untuk melepaskan emosi mereka dan mengekspresikan perasaan mereka melalui bermain. Karena katarsis ini memungkinkan anak untuk mengurangi ketegangan, katarsis ini dapat merupakan terapeutik. Dalam sebagian besar kasus, bagaimanapun juga terapis memerlukan katarsis untuk membantu anak menghadapi perasaannya.

c. *Re-creating*

Yang dimaksud dengan *re-creating* adalah menciptakan kembali kejadian-kejadian yang signifikan. Dalam tahap ini anak menciptakan kembali kejadian-kejadian yang lalu, kejadian-kejadian sekarang dan pengalaman-pengalaman perasaan yang tidak menyenangkan yang berhubungan dengan kejadian-kejadian tersebut.

d. *Re-experiencing*

Pada tahap ini anak mengalami kembali kejadian-kejadian melalui proses bermain. Anak-anak mulai mengembangkan pengertian kejadian-kejadian masa lalu dan menghubungkan pengertian itu dengan pikiran, perasaan dan tingkah laku sekarang.

e. *Resolving*

Resolving merupakan tahap pemecahan. Dalam tahap ini anak memperoleh pengertian bahwa dia mempunyai masalah dan bereksperimen dengan berbagai pemecahan. Karena tidak semua masalah dapat dipecahkan, anak dapat mengembangkan keterampilan penting untuk menghadapi masalah.

#### **4. Karakteristik Terapis dalam *Play Therapy***

Menurut Alice Zellawati (2011), Terapis untuk terapi bermain perlu mengembangkan beberapa karakteristik di bawah ini :

- a. Berminat/ peduli/ relasi hangat dengan anak.
- b. Penerimaan terhadap anak.
- c. Mampu menciptakan rasa aman.
- d. Sensitif dan memberikan kesempatan ekspresi pada perasaan anak.
- e. Percaya kapasitas anak untuk berkembang.
- f. Percaya kemampuan anak untuk kontrol perilaku.
- g. Paham terapi bermain proses yang bertahap.
- h. Mampu memberikan batasan yang tepat.

#### **5. *Games* dalam *Play Therapy***

Dalam memilih media atau aktivitas dalam play therapy, harus mengingat bahwa setiap anak memiliki perbedaan baik secara individu maupun masalah dan perilaku yang akan diatasi.

Berdasarkan tabel kesesuaian antara media dan aktivitas bagi beragam kelompok usia dalam Geldard & Geldard (2008), media atau aktivitas yang sangat sesuai untuk usia remaja awal 11-13 tahun yaitu berupa tanah liat, gambar, permainan (*games*), perjalanan imajinatif,

miniatur hewan, lukisan, bak pasir, patung, dan kertas kerja. Dalam setting kelompok salah satu aktivitas yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah atau resolusi konflik yaitu permainan (*games*).

**Tabel 1. Kesesuaian Antara Media dan Aktivitas bagi Beragam Kelompok Usia**

Media \ Usia	Pra sekolah 2-5 tahun	Sekolah Dasar 6-10 tahun	Remaja Awal 11-13 tahun	Remaja Akhir 14-17 tahun
Buku/ cerita				
Tanah liat				
Konstruksi				
Gambar				
Melukis dengan jari				
Permainan ( <i>games</i> )				
Perjalanan imajinatif				
Permainan imajinatif				
Hewan miniatur				
Lukisan/ kolase				
Boneka/mainan				
Bak pasir				
Simbol/patung				
Kertas kerja				

Keterangan :

Sangat sesuai	
Sesuai	
Kurang sesuai	

Peneliti dalam hal ini menggunakan aktivitas berupa *games* dalam setting kelompok untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa. *Games* dan aktivitasnya menciptakan lingkungan yang aman bagi anggota tim untuk pengalaman nyata konflik lengkap dengan emosi, asumsi, dan tantangan komunikasi. *Games* sering meniru karakteristik situasi kehidupan nyata, terutama di dalam kompetisi dan kerjasama, permainan

dapat mengungkapkan cara khas konflik yang disampaikan dalam sebuah tim (Scannel, 2010: 2).

Penggunaan *games* merupakan cara yang baik untuk menantang dan mengembangkan kekuatan ego anak-anak. Dalam *games*, anak-anak harus menghadapi berbagai kemungkinan seperti kekalahan, kecurangan, kegagalan, keadilan, ketidakadilan, dan tertinggal. Penggunaan *games* melatih anak merespons tugas yang mencakup komunikasi, interaksi sosial, dan penyelesaian masalah (Geldard & Geldard, 2008: 391).

*Games* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah atau dalam hal ini resolusi konflik antar pribadi. Banyak jenis *games* yang dapat digunakan dalam *play therapy* untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik, seperti *board games*, *Communication games*, dan berbagai *games* yang terdapat dalam buku Mary Scannel yang berjudul *the big book of conflict resolution games* untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik.

#### **D. Penerapan *Play Therapy* dalam Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik**

Dalam kehidupan sosial remaja, setiap hubungan antarpribadi maupun kelompok yang terjalin mengandung unsur konflik. Berbagai sikap yang ada pada diri remaja rentan menimbulkan konflik antarpribadi maupun kelompok. Konflik dalam hubungan antar pribadi sangat wajar adanya, tergantung pada individu dalam mengatasi konflik tersebut untuk tetap dapat menjaga

hubungan yang terjalin. Dalam mempertahankan suatu hubungan, maka remaja dituntut untuk memiliki kemampuan dalam setiap penyelesaian konflik yang ia hadapi.

Setiap remaja memiliki kemampuan resolusi konflik yang berbeda-beda, oleh karena itu perlu adanya peningkatan kemampuan resolusi konflik pada remaja yang kesulitan dalam penyelesaian konflik yang mereka hadapi. Untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik remaja dapat menggunakan berbagai kemampuan pada dirinya seperti kemampuannya dalam berkomunikasi dan kemampuan mengelola emosi.

Berdasarkan kajian teori, peneliti berpendapat bahwa kemampuan resolusi konflik siswa dapat ditingkatkan melalui salah satu teknik yaitu *play therapy*. *play therapy* (terapi bermain) merupakan salah satu teknik konseling dengan menggunakan alat-alat bermain berupa media dan aktivitas di dalamnya. *Play therapy* dapat membantu meningkatkan kemampuan resolusi konflik pada siswa dengan menggunakan media atau aktivitas berupa *games* dalam sebuah kelompok.

Aktivitas dalam *play therapy* yang diberikan pada siswa tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan orientasi, kemampuan persepsi, kemampuan emosi, kemampuan komunikasi, kemampuan berfikir kreatif, dan kemampuan berfikir kritis sehingga siswa mampu menyelesaikan setiap konflik antar pribadi secara tepat.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu “*play therapy* dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah”.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendektanan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 3), dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata ini, yaitu 1) penelitian, 2) tindakan, 3) kelas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu perencanaan terhadap kegiatan yang dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.

Menurut Kemmis & McTaggart (dalam Nurul Zuriah, 2003 : 54) penelitian tindakan merupakan upaya mengujicobakan ide-ide ke dalam praktek untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi.

Berdasarkan beberapa definisi penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh guru meliputi perencanaan dan kegiatan dengan tujuan peningkatan proses dan praktik pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

#### **B. Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah. Subyek penelitian diambil melalui *purposive sampling* yaitu pengambilan subyek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Suharsimi Arikunto, 2010:117)

Kriteria yang akan dijadikan subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP N 2 Berbah yang skala kemampuan resolusi konfliknya termasuk dalam kategori sedang dan rendah.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian merupakan tempat yang digunakan dalam melakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Berbah. Pemilihan tempat penelitian dikarenakan peneliti melakukan observasi sebelumnya dengan menyebarkan angket berupa daftar cek masalah dan wawancara dengan Guru BK serta siswa di lokasi tersebut. Berdasarkan hasil DCM tersebut ditemukan adanya permasalahan sosial antar siswa di kelas VII B yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan resolusi konflik siswa.

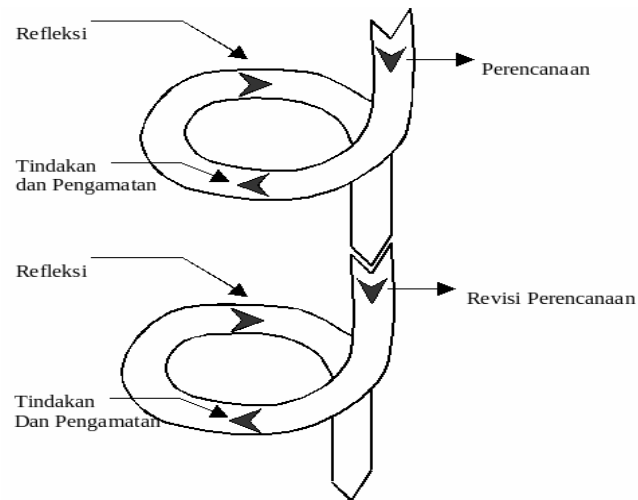
Waktu penelitian merupakan waktu yang diperlukan oleh peneliti selama kegiatan penelitian berlangsung yakni pada bulan Mei sampai Juni 2015, karena penelitian tindakan ini memerlukan beberapa siklus dalam prosesnya.

### **D. Desain Penelitian**

Seperti penjelasan di atas bahwa metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Adapun jenis tindakan yang diberikan dengan menggunakan teknik *play therapy* untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa. Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini



yaitu model Spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Robin Mc Taggart (Wijaya Kusumah, 2010: 21), yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Model Siklus Kemmis & McTaggart

Dalam desain penelitian ini terdiri dari empat komponen , yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan pengamatan, 3) refleksi, 4) revisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus. Pada gambar diatas, tampak bahwa di dalamnya terdiri dari dua perangkat komponen yang dapat dikatakan sebagai dua siklus. Untuk pelaksanaan sesungguhnya, jumlah siklus sangat bergantung pada permasalahan yang perlu diselesaikan.

## **E. Rencana Tindakan**

### **1. Pra tindakan**

Sebelum melakukan rencana tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa langkah pra tindakan agar pelaksanaan tindakan

berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan. Adapun langkah-langkah pra tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti melakukan wawancara pada guru pembimbing tentang kemampuan siswa kelas VII B dalam resolusi konflik yang mereka hadapi.
- b. Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada siswa kelas VII B untuk mengetahui kondisi siswa yang akan menerima tindakan.
- c. Guru pembimbing dan peneliti berdiskusi tentang tindakan yang akan di berikan kepada siswa kelas VII B. Serta mendiskusikan tentang teknik *play therapy* yang akan digunakan, dan peran guru BK dalam melakukan tindakan penelitian.
- d. Peneliti menyusun skala kemampuan resolusi konflik berdasarkan aspek-aspek kemampuan resolusi konflik untuk diujicobakan pada subyek yang berbeda namun berada di lingkungan dan tingat kelas yang sama. Ujicoba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas.
- e. Mempersiapkan pedoman wawancara untuk mengetahui perkembangan kemampuan resolusi konflik.
- f. Mempersiapkan pedoman observasi untuk mengamati sikap para siswa terkait dengan kemampuan resolusi konflik.

## 2. Pemberian Tindakan dan Observasi

### a. Perencanaan

Penyusunan rencana merupakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa. Pada tahap ini peneliti merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang ada di SMP N 2 Berbah berdasarkan hasil pengamatan awal. Setelah peneliti dan guru BK mempunyai persamaan persepsi terhadap permasalahan siswa, maka langkah selanjutnya adalah merencanakan pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti berkoordinasi dengan guru BK mengenai tindakan konkrit yang akan dilakukan dalam penggunaan teknik *play therapy* pada siswa.
- 2) Peneliti menentukan tempat dan waktu pelaksanaan tindakan bersama guru BK dan subyek penelitian.
- 3) Peneliti menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam teknik *play therapy* beserta pedoman observasi dan wawancara untuk memudahkan peneliti dalam melaporkan kegiatan yang berlangsung.

### b. Tindakan

Tindakan yang dimaksud adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terencana. Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini adalah menggunakan *play therapy* dengan aktivitas

berupa *games* pada sebuah kelompok siswa yang mengalami masalah. Selama tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk mengamati kesesuaian jalannya tindakan. Proses tindakan yang dilakukan terdiri dari dua siklus, yaitu :

#### 1. Siklus 1

##### a) Tindakan I

- 1) Peneliti membuka kegiatan dan pengenalan
- 2) Peneliti memberikan pengantar tentang kegiatan *play therapy*
- 3) Peneliti memberi kesempatan subyek menceritakan pengalaman tentang konflik yang pernah dialami.
- 4) Peneliti memberikan instruksi kegiatan berupa *board games* atau permainan papan sebagai media pada terapi ini yang bertujuan untuk melatih kemampuan orientasi berupa sikap jujur, sikap adil, dan toleransi, kemampuan emosi berupa pengelolaan rasa marah dan frustrasi, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis.
- 5) Peneliti memberikan kesempatan pada siswa menyimpulkan manfaat dari aktivitas yang telah dilakukan.

- 6) Penutupan dilakukan dengan memberikan kesimpulan dan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya.

b) Tindakan II

- 1) Peneliti membuka kegiatan dengan membahas kegiatan sebelumnya dan memastikan kesiapan siswa mengikuti kegiatan selanjutnya.
- 2) Peneliti memberikan instruksi berupa *knot it games* tujuan aktivitas *play therapy* ini yaitu untuk melatih kemampuan komunikasi, kemampuan orientasi, kemampuan berfikir kreatif, kemampuan mengelola emosi.
- 3) Langkah permainannya yaitu, siswa dibagi menjadi dua tim. Anggota tim menyusun diri mereka sendiri dalam sebuah garis lurus, dengan memegang tali panjang. Orang yang ada di ujung hanya memegang ujung tali. Setiap anggota tidak boleh melepaskan tali selama permainan berlangsung. Sesuatu yang dipertandingkan dalam aktivitas ini adalah bagaimana cara atau strategi tim untuk membuat simpul di tengah tali yang mereka pegang tanpa ada yang melepas tali tersebut.

- 4) Peneliti dan siswa melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan dan kemampuan mereka dalam resolusi konflik.
- 5) Penutupan dilakukan dengan memberikan kesimpulan dan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya oleh peneliti dan siswa.

c) Tindakan III

- 1) Peneliti membuka kegiatan dengan membahas kegiatan sebelumnya dan memastikan kesiapan siswa mengikuti kegiatan selanjutnya
- 2) Peneliti memberikan instruksi kegiatan berupa *on the run games*, tujuan dari aktivitas *play therapy* ini yaitu untuk melatih kemampuan komunikasi, kemampuan persepsi, kemampuan orientasi yaitu memahami konflik, sikap adil dan jujur, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis.
- 3) Langkah permainannya yaitu, siswa membentuk tim yang terdiri dari 4 anggota. Peneliti memperbanyak kartu clue dan kartu solusi untuk diberikan pada masing-masing tim. kartu clue dibagikan pada masing-masing anggota dan setiap anggota dipastikan tidak ada yang tahu kartu anggota lain sebelum diberikan instruksi. Seorang anggota dari masing-masing tim membacakan kertas instruksi yang telah diberikan. Setelah instruksi

dibacakan, tim menyerahkan clue pada peneliti dan permainan dapat dimulai. Peneliti memberikan kartu solusi yang dapat membantu setiap tim memecahkan clue yang telah diberikan. Tim yang dapat memecahkan setiap clue menjadi satu kesatuan, maka ialah pemenangnya.

- 4) Peneliti dan siswa melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan dan kemampuan mereka dalam resolusi konflik.
- 5) Penutupan dilakukan dengan melakukan diskusi tentang kesan dan manfaat yang didapat dari kegiatan yang telah dilakukan oleh Peneliti dan siswa.

## 2. Siklus 2

### a) Tindakan I

- 1) Peneliti membuka kegiatan dengan membahas kegiatan sebelumnya dan memastikan kesiapan siswa mengikuti kegiatan.
- 2) Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan dan memberikan instruksi kegiatan berupa *board games* “ular tangga” yang bertujuan untuk melatih kemampuan orientasi berupa sikap jujur, sikap adil, dan toleransi; kemampuan emosi berupa pengelolaan rasa marah dan frustrasi;

kemampuan berfikir kreatif; dan kemampuan berfikir kritis

- 3) Peneliti dan siswa melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan dan kemampuan mereka dalam resolusi konflik.
- 4) Penutupan dilakukan dengan memberikan kesimpulan dan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya oleh peneliti dan siswa.

b) Tindakan II

- 1) Peneliti membuka kegiatan dengan membahas kegiatan sebelumnya dan menanyakan kesiapan siswa
- 2) Peneliti memberikan instruksi kegiatan berupa *human knot games* yang melatih kemampuan komunikasi, kemampuan orientasi, kemampuan berfikir kreatif, kemampuan mengelola emosi.
- 3) Peneliti dan siswa melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan dan kemampuan mereka dalam resolusi konflik.
- 4) Penutupan dilakukan dengan memberikan kesimpulan dan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya oleh peneliti dan siswa.



### 1) Tindakan III

- a. Peneliti membuka kegiatan dengan membahas kegiatan sebelumnya dan menanyakan kesiapan siswa
- b. Peneliti memberikan instruksi kegiatan berupa *rock and roll games* yang bertujuan untuk melatih kemampuan memahami konflik, berfikir kreatif, berfikir kritis, kemampuan mengelola emosi, serta kemampuan orientasi.
- c. peneliti dan siswa melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan dan kemampuan mereka dalam resolusi konflik.
- d. Penutupan dilakukan dengan memberikan kesimpulan kegiatan oleh peneliti dan siswa.

### 3. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk memahami proses dan mengetahui sejauh mana pengaruh *play therapy* dalam meningkatkan kemampuan siswa serta kendala-kendala yang terdapat saat proses terapi berlangsung. Untuk mengetahui keberhasilan maupun hambatan yang terjadi dalam tindakan yang telah dilaksanakan maka peneliti menggunakan skala yang berfungsi sebagai *post test*. *Post test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan resolusi konflik pada siswa setelah diberi tindakan. Apabila pada siklus ini telah terjadi peningkatan kemampuan resolusi konflik, maka penelitian selesai,

namun jika belum ada peningkatan maka akan dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

## **F. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2007: 308). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

### **1. Skala**

Dalam penelitian ini metode pengumpul data yang digunakan yaitu skala sebagai alat pengukurnya. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala Likert untuk mengetahui kemampuan resolusi konflik siswa. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam penyusunan instrumen:

#### **a. Penyusunan definisi operasional**

Kemampuan resolusi konflik merupakan kemampuan dalam menyelesaikan konflik yang terjadi baik konflik antar pribadi maupun kelompok. Terdapat enam aspek pada kemampuan resolusi konflik yaitu kemampuan orientasi, kemampuan persepsi, kemampuan emosi, kemampuan komunikasi, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis.

b. Membuat kisi-kisi skala kemampuan resolusi konflik

Kisi-kisi kemampuan resolusi konflik dibuat berdasarkan definisi operasional yang telah disampaikan di atas. Adapun kisi-kisi kemampuan resolusi konflik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Kisi-kisi Skala Kemampuan Resolusi Konflik (Sebelum Ujicoba)**

Variabel	Sub variabel	indikator	Nomor item		$\Sigma$
			Favou rable	Unfavou rable	
Kemampuan resolusi konflik	Kemampuan orientasi	Pemahaman individu tentang konflik	1,2,3	4,5	5
		Memiliki sikap anti kekerasan	6,7	8,9	4
		memiliki sikap jujur	10	11	2
		memiliki sikap adil	12,13	14	3
		memiliki sikap toleransi	15,16,17,18	19,20	6
	Kemampuan persepsi	memahami bahwa individu satu dengan individu lain berbeda.	21,22,23	24,25	5
	Kemampuan emosi	mampu mengelola rasa marah, takut, dan frustrasi.	26,27,28,29,30	31,32,33	8
	Kemampuan komunikasi	dapat menjadi pendengar yang aktif	34,35,36	37,38,39	6
		dapat berbicara dengan bahasa yang mudah dipahami	40,41,42	43,44,45	6
		dapat memahami apa yang disampaikan lawan komunikasi	46,47	48	3
	Kemampuan berpikir kreatif	mampu memahami dan memecahkan masalah dengan berbagi macam alternatif dan jalan keluar	49,50,51	52,53	5
	Kemampuan berpikir kritis	mampu memprediksi dan menganalisis situasi konflik yang sedang dialami.	54,55	56,57,58	5
Jumlah item			33	25	58

- c. Penyusunan item atau pernyataan skala berdasarkan kisi-kisi

Dengan menggunakan skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial, maka jawaban setiap item mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif yang terdiri dari lima pilihan yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (K), jarang (J), dan tidak pernah (TP). Skor untuk skala kemampuan resolusi konflik adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Skor Skala Kemampuan Resolusi Konflik**

Pilihan jawaban	Skor	
	Favourable	Unfavourable
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak pernah	1	5

## 2. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 199-200), observasi meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Agar peneliti dapat dengan mudah mengobservasi perilaku siswa, maka perlu adanya pedoman observasi untuk mengetahui kesesuaian rencana dan tindakan yang dilakukan. Observasi akan dilakukan pada saat tindakan dalam bentuk *play therapy* berlangsung. Berikut tabel kisi-kisi pedoman observasi yang akan dilakukan :

**Tabel 4. Pedoman Observasi**

No	Komponen	Aspek yang diobservasi	Kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan			
2	Kemampuan persepsi	Memberikan tanggapan berbeda tentang kegiatan yang dilaksanakan			
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.			
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut			
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang			
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>			
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>			
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan			

### 3. Wawancara

Jenis wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara terpimpin. Wawancara terpimpin merupakan jenis wawancara yang menggunakan sederetan pertanyaan atau pedoman wawancara yang telah peneliti siapkan sebelumnya. Pertanyaan yang diajukan merujuk kepada peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa setelah mendapatkan tindakan.

**Tabel 5. Pedoman Wawancara**

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	

## **G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu instrumen diuji cobakan untuk menjangkau data peneliti.

### **1. Uji Validitas**

Menurut Saifuddin Azwar (2007: 5) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran. Dapat diketahui bahwa validitas merupakan mampu tidaknya sebuah alat ukur mencapai tujuan pengukuran dengan tepat.

Dalam penelitian ini validitas pedoman observasi, wawancara, dan skala dikembangkan dengan validitas konstruk (*construct validity*). Konstruksi teoritik melahirkan definisi-definisi tentang kemampuan resolusi konflik yang kemudian dijabarkan dalam aspek-aspek, indikator, dan yang terakhir adalah penyusunan dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan. Tahap selanjutnya adalah mengkonsultasikannya kepada ahli, yaitu dosen pembimbing.

Skala diujicobakan kepada 31 siswa yang tidak terlibat dalam proses pemberian tindakan dalam penelitian. Adapun responden yang diambil adalah siswa yang berada di lingkungan dan tingkat kelas yang sama yaitu siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Berbah. Uji validitas

instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan *SPSS For Window Seri 16.0*.

Berikut ini merupakan teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson (Burhan Nurgiyantoro, dkk. 2009: 133) :

$$r = \frac{N \sum X_1 X_2 - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{(N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2)(N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2)}}$$

keterangan :

- $r$  = Koefisien korelasi antara X dan Y
- $N$  = Jumlah subyek/responden
- $\sum XY$  = Jumlah perkalian antara X dan Y
- $\sum X$  = Jumlah skor X (skor butir)
- $\sum Y$  = Jumlah skor Y (skor total)
- $X_1$  = Skor hasil tes pertama
- $X_2$  = Skor hasil tes kedua

Menurut Burhan Nurgiyantoro, dkk. (2009: 341), jika koefisien korelasi ( $r$ ) yang diperoleh  $\geq$  daripada koefisien di tabel nilai-nilai kritis  $r$  tabel, yaitu pada taraf signifikansi 5% atau 1% instrumen tes yang diujicobakan tersebut dapat dinyatakan valid.

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan dan dianalisis dengan menggunakan rumus *product moment* pada taraf signifikansi 5%.  $N=31$ , dan dikonsultasikan dengan  $r$ -tabel 0,355 maka instrumen yang digunakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berikut hasil uji validitas menggunakan SPSS 16 :



**Tabel 6. Rangkuman Item Gugur dan Item Sahih**

Variabel	Aspek	Item Gugur		Item Sahih	
		Nomor		Nomor	
Kemampuan Resolusi Konflik	Kemampuan orientasi	1,3,6,16,17,18,19	7	2,4,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15,20	13
	Kemampuan persepsi	21	1	22,23,24,25	4
	Kemampuan emosi	29,31,32,	3	26,27,28,30,33	5
	Kemampuan komunikasi	34,39,42,43,46	5	35,36,37,38,40,41,44,45,47,48	10
	Kemampuan berpikir kreatif	51	1	49,50,52,53	4
	Kemampuan berpikir kritis	55,56,58	3	54,57	2
Jumlah		20		38	

Berdasarkan perhitungan analisis uji validitas untuk butir soal yang dinyatakan valid seperti yang ditampilkan di atas, berikut ini kisi-kisi skala kemampuan resolusi konflik setelah diujicobakan dapat dilihat pada tabel di bawah :

**Tabel 7. Kisi-kisi Skala Kemampuan Resolusi Konflik (Setelah Ujicoba dengan Nomor Baru)**

Variabel	Sub variabel	indikator	Nomor item		$\Sigma$
			Favou rable	Unfavou rable	
Kemampuan resolusi konflik	Kemampuan orientasi	Pemahaman individu tentang konflik	1	2,3	3
		Memiliki sikap anti kekerasan	4	5,6	3
		memiliki sikap jujur	7	8	2
		memiliki sikap adil	9,10	11	3
		memiliki sikap toleransi	12	13	2
	Kemampuan persepsi	memahami bahwa individu satu dengan individu lain berbeda.	14,15	16,17	4
	Kemampuan emosi	mampu mengelola rasa marah, takut, dan frustrasi.	18,19,20,21	22	5
	Kemampuan komunikasi	dapat menjadi pendengar yang aktif	23,24	25,26	4
		dapat berbicara dengan bahasa yang mudah dipahami	27,28	29,30	4
		dapat memahami apa yang disampaikan lawan komunikasi	31	32	2
	Kemampuan berpikir kreatif	mampu memahami dan memecahkan masalah dengan berbagi macam alternatif dan jalan keluar	33,34	35,36	4
	Kemampuan berpikir kritis	mampu memprediksi dan menganalisis situasi konflik yang sedang dialami.	37	38	2
Jumlah item			20	18	38

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 170), reliabilitas yaitu menunjukkan pada pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat

dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah cukup baik. Sedangkan menurut Burhan Nurgiyantoro (2009: 339), reliabilitas merujuk pada pengertian apakah sebuah instrumen dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu, berkisar antara 0 sampai 1.00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya jika koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya. Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas pada penelitian ini yaitu rumus *Alpha Chronbach* dalam Burhan Nurgiyantoro, dkk. (2009: 350) sebagai berikut :

$$r = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma^2 i}{\sigma^2 t} \right\}$$

$r$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya (jumlah) butir pertanyaan

$\sum \sigma^2 i$  = Jumlah varian butir

$\sigma^2 t$  = Varian total (untuk seluruh butir tes)

Setelah diperoleh koefisien reliabel kemudian dikonsultasikan dengan harga kategori nilai  $r$  yaitu :

Antara 0,800 sampai 1,0 = sangat tinggi

Antara 0,600 sampai 0,799 = tinggi

Antara 0,400 sampai 0,599 = cukup tinggi

Antara 0,200 sampai 0,399 = rendah

Antara 0,00 sampai 0,199 = sangat rendah

Dari hasil uji yang dilakukan dengan *Alpha Cronbach* diperoleh nilai koefisien 0,840. Angka tersebut menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen skala perilaku prososial sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen tersebut dapat dikatakan andal dan baik, sehingga layak digunakan sebagai instrumen.

## H. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian tindakan ini adalah untuk memperoleh bukti kepastian apakah terdapat perbaikan, perubahan, atau peningkatan seperti yang diharapkan. Data penelitian ini dianalisis menggunakan rumus rata-rata (*mean*) dengan teknik tabulasi data secara kuantitatif berdasarkan hasil tindakan dari setiap siklus. Hasil tindakan dideskripsikan dalam data konkret, berdasarkan skor minimal, skor maksimal sehingga diperoleh nilai rata-rata. Langkah pengkategorisasian menurut penjelasan Saifuddin Azwar (2006: 109) :

- a. Menentukan Skor tertinggi dan terendah

$$\begin{aligned}\text{Skor tertinggi} &= 5 \times \text{jumlah item} \\ &= 5 \times 38 = 190\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor terendah} &= 1 \times \text{jumlah item} \\ &= 1 \times 38 = 38\end{aligned}$$

- b. Menghitung mean (M), yaitu :

$$\begin{aligned}M &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (190 + 38)\end{aligned}$$

$$= \frac{1}{2} (228)$$

$$= 114$$

c. Menghitung Standar Deviasi (SD) yaitu :

$$SD = \frac{1}{6}(\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{6}(190 - 38)$$

$$= \frac{1}{6}(152)$$

$$= 25$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa batas antar kategori tersebut adalah

$$(M + 1SD) = 114 + 25 = 139$$

$$(M - 1SD) = 114 - 25 = 89$$

**Tabel 8. Kategori Skor Kemampuan Resolusi Konflik**

NO	Batas (Interval)	Kategorisasi
1	Skor < (M-1SD) Jadi, skor < 89	Kemampuan resolusi konflik Rendah
2	(M-1SD) ≤ skor < (M+1SD) Jadi, 89 ≤ skor < 139	Kemampuan resolusi konflik Sedang
3	Skor ≥ (M+1SD) Jadi, skor ≥ 139	Kemampuan resolusi konflik Tinggi

#### d. Kriteria Keberhasilan

Pada penelitian ini, peneliti mengambil jenis penelitian tindakan kelas. Setiap siklus yang peneliti gunakan terdiri dari tiga jenis tindakan. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, maka keberhasilan tindakan berubah kearah perbaikan. Penelitian ini melihat ada atau tidaknya perbaikan antara sebelum ada tindakan dengan sesudah ada tindakan.

Penelitian tindakan ini dikatakan berhasil apabila subyek penelitian memperoleh skor  $\geq 139$  yaitu kategori kemampuan resolusi konflik tinggi. Penelitian ini juga diperkuat oleh data observasi dan wawancara.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Berbah, Kabupaten Sleman. SMP N 2 Berbah terletak di Desa Tegaltirto, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman. Letak sekolah berada di pinggir jalan raya Kecamatan Berbah. Sekolah ini memiliki 12 ruang kelas yang terdiri dari 4 ruang kelas VII, 4 ruang kelas VIII, dan 4 ruang kelas IX.

Kondisi fisik sekolah dapat dikatakan baik, dengan keadaan sekolah yang nampak bersih dan terawat. Sekolah ini sudah mempunyai fasilitas yang cukup lengkap. Selain ruang kelas, sekolah dilengkapi dengan 2 laboratorium IPA, laboratorium komputer, Ruang Kesenian, Ruang UKS, Ruang BK, Ruang TU, Ruang perpustakaan, ruang guru, ruang kepala sekolah, mushola, gudang, ruang koperasi, Ruang Osis, serta ruang kegiatan ekstrakurikuler yang masing-masing kegiatan menempati ruang sendiri. Halaman tengah dimanfaatkan sebagai lapangan upacara merangkap lapangan olah raga.

Peneliti mengambil setting penelitian di dalam ruang kelas dan di luar ruang kelas. Peneliti mengambil setting penelitian di kelas VII B. Peneliti mengambil kelas ini karena berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru BK serta siswa kelas VII B yang menunjukkan bahwa kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B cenderung rendah.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 13 Mei 2015 sampai dengan 13 Juni 2015, berikut penjabaran dan tanggal pelaksanaan kegiatan dari penelitian ini :

**Tabel 9. Waktu Pelaksanaan Tindakan**

Siklus	Pelaksanaan Tindakan	Tanggal Pelaksanaan
Siklus 1	Pemberian <i>Pre-Test</i>	18 Mei 2015
	Tindakan I	21 Mei 2015
	Tindakan II	22 Mei 2015
	Tindakan III	23 Mei 2015
	<i>Post-Test</i> Siklus 1	25 Mei 2015
Siklus 2	Tindakan IV	30 Mei 2015
	Tindakan V	4 Juni 2015
	Tindakan VI	6 Juni 2015
	<i>Post-Test</i> Siklus 2	13 Juni 2015

### B. Deskripsi Data Studi Awal dan Subyek Penelitian

Data pada penelitian ini diambil dengan menggunakan skala kemampuan resolusi konflik, observasi, dan wawancara. Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa beberapa siswa kelas VII B mengalami konflik berupa perselisihan pendapat, saling ejek, serta rasa cemburu dengan lawan jenis. Siswa yang mengalami konflik cenderung memilih menghindari konflik tanpa menyelesaikan konflik yang dialami dengan baik.

Data selanjutnya diambil melalui skala kemampuan resolusi konflik untuk mengukur kemampuan resolusi konflik siswa yang terdiri dari 38 item pernyataan. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan *pretest* kepada 32 siswa kelas VII B untuk mengukur kemampuan resolusi konflik siswa sebelum diberikan tindakan. Selain itu, *pretest* digunakan untuk

menentukan siswa yang akan diberi tindakan yaitu siswa yang termasuk dalam kategori sedang dan rendah. Adapun hasil *pre test* disajikan dalam bentuk tabel, seperti yang tercantum di bawah ini:

**Tabel 10. Hasil *Pre Test* Subyek Penelitian**

No	Subyek	Skor	Kategori
1	AN	107	SEDANG
2	AIF	174	TINGGI
3	AAM	142	TINGGI
4	AY	88	RENDAH
5	DE	145	TINGGI
6	DIP	142	TINGGI
7	FA	141	TINGGI
8	FP	89	SEDANG
9	LA	144	TINGGI
10	LAF	143	TINGGI
11	LC	144	TINGGI
12	MRA	141	TINGGI
13	MI	87	RENDAH
14	DE	142	TINGGI
15	ND	144	TINGGI
16	NW	144	TINGGI
17	PBS	142	TINGGI
18	PK	145	TINGGI
19	RN	140	TINGGI
20	RNI	146	TINGGI
21	RFA	140	TINGGI
22	SD	97	SEDANG
23	SR	111	SEDANG
24	SA	158	TINGGI
25	SHK	156	TINGGI
26	TEM	141	TINGGI
27	VE	113	SEDANG
28	WNS	145	TINGGI
29	WL	147	TINGGI
30	YF	101	SEDANG
31	YP	150	TINGGI
32	ZSB	143	TINGGI

Keterangan        : Siswa yang akan dijadikan subjek penelitian (memiliki kategori sedang dan rendah)

Setelah dilakukan *pre test* diketahui bahwa dari 32 siswa kelas VII B terdapat 6 siswa yang memiliki tingkat kemampuan resolusi konflik sedang dan



2 siswa memiliki tingkat kemampuan resolusi konflik rendah. Berikut ini merupakan 8 siswa tersebut:

**Tabel 11. Daftar Siswa yang Akan Diberikan Tindakan**

No	Subyek	Skor	%	Kategori
1	AN	107	56 %	Sedang
2	AY	88	46 %	Rendah
3	FP	89	47 %	Sedang
4	MI	87	46 %	Rendah
5	YF	101	53 %	Sedang
6	SR	113	59 %	Sedang
7	VE	97	51 %	Sedang
8	SD	111	56 %	Sedang
Rata-rata		99	51%	

### C. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Tindakan

#### 1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- Peneliti melakukan wawancara pada guru pembimbing tentang kemampuan siswa dalam resolusi konflik yang mereka hadapi. Guru BK menyatakan bahwa, sebagian siswa kelas tersebut sulit mengatasi setiap permasalahan secara baik sehingga dalam menyelesaikan konfliknya mereka cenderung memilih menghindar satu sama lain, menutup komunikasi satu sama lain, dan bahkan bermusuhan.
- Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada siswa kelas VII B untuk mengetahui kondisi siswa yang akan menerima tindakan.
- Guru pembimbing dan peneliti berdiskusi tentang tindakan yang akan di berikan kepada siswa kelas VII B. Serta mendiskusikan tentang

teknik *play therapy* yang akan digunakan, dan peran guru BK dalam melakukan tindakan penelitian.

- d. Peneliti menyusun skala kemampuan resolusi konflik berdasarkan aspek-aspek kemampuan resolusi konflik untuk diujicobakan pada subyek yang berbeda namun berada di lingkungan dan tingkat kelas yang sama. Ujicoba dilakukan pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Berbah yang berjumlah 31 siswa pada tanggal 13 Mei 2015. Ujicoba dilaksanakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.
- e. Peneliti memberikan *pre test* pada tanggal 18 Mei 2015 untuk mengetahui tingkat kemampuan resolusi konflik siswa sebelum diberi tindakan. Subyek yang akan diberi tindakan yaitu subyek yang berada pada kategori sedang dan rendah. Hasil dari *pre test* ini diperoleh 8 siswa yang termasuk dalam kategori sedang dan rendah. Daftar siswa yang akan diberikan tindakan dapat dilihat pada tabel 9.
- f. Observasi dan diskusi dengan guru pembimbing untuk menentukan subyek yang akan menerima tindakan berdasarkan hasil *pre test*.
- g. Peneliti mempersiapkan pedoman wawancara dan observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan resolusi konflik siswa.

## **2. Pelaksanaan Siklus 1**

### **a. Tahap Persiapan**

- 1) Peneliti mempersiapkan materi yang akan disampaikan berkenaan dengan kemampuan resolusi konflik. Materi kemampuan resolusi

konflik berkaitan dengan definisi kemampuan resolusi konflik, dan aspek kemampuan resolusi konflik.

- 2) Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam aktivitas *play therapy* yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menjalankan kegiatan *play therapy*.

Peneliti melakukan diskusi dengan observer yang akan membantu proses pengamatan terhadap 8 siswa sebagai subyek dalam penelitian ini. Peneliti membagikan dan menjelaskan lembar observasi yang akan dijadikan sebagai acuan dalam proses pengamatan terhadap subyek pada saat melaksanakan *play therapy* di siklus II.

#### **b. Tahap Pelaksanaan dan Observasi**

- 1) Pemberian tindakan I: Pengantar Materi Kemampuan Resolusi Konflik dan Aktivitas *Play Therapy* Berupa *Board Games* “monopoli”

Pemberian materi pengantar sebelum melaksanakan *play therapy* dan tindakan I ini sekitar 35 menit dan diikuti oleh 8 siswa dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Mei 2015. Pemberian materi ini bertujuan agar siswa memahami pengertian kemampuan resolusi konflik sebelum dilaksanakannya aktivitas *play therapy*. Tujuan dari aktivitas *board games* yaitu agar siswa dapat melatih emosinya saat melaksanakan *play therapy*, melatih kreatifitas serta melatih siswa untuk jujur dalam melaksanakan *play therapy* sesuai arahan yang diberikan.

a) Kegiatan Pembuka

Guru BK menyampaikan materi yang telah peneliti susun selama 5 menit. Materi yang dibahas yaitu pengertian kemampuan resolusi konflik, dan aspek kemampuan resolusi konflik. Setelah guru BK selesai menyampaikan materi, peneliti melanjutkan dengan memulai aktivitas *play therapy* berupa *board games*. *Board games* yang digunakan pada tindakan I ini berupa monopoli.

b) Kegiatan Inti

Sebelum pelaksanaan kegiatan, peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok secara acak kemudian menyampaikan peraturan permainan yang akan dilaksanakan. Pada saat kegiatan berlangsung, beberapa siswa menolak untuk disatukan dalam satu kelompok dengan berbagai alasan, namun peneliti mencoba memberi penjelasan agar siswa tetap pada kelompoknya yang telah ditentukan. AY terlihat tidak nyaman berada dalam satu kelompok dengan SR begitupun sebaliknya, setelah peneliti bertanya pada AY diketahui ia sempat berkonflik dengan SR mengenai lawan jenis. Selain itu, M menolak satu kelompok bersama VE begitupun sebaliknya, dengan alasan malas dan kesal satu kelompok dengan VE. VE terlihat lebih memilih diam dan tidak begitu ceria mengikuti kegiatan. Peneliti menanyakan

konflik yang terjadi diantara mereka, keduanya saling menyalahkan hanya karena kesalah pahaman.

Meskipun diawal kegiatan beberapa siswa terlihat tidak ceria dan pendiam, namun dipertengahan *play therapy* siswa yang berkonflik mulai membuka komunikasi satu sama lain walau masih terlihat kaku. Para siswa yang berkonflik juga mulai semakin dapat mengontrol emosi yang sedang mereka alami dengan memilih berkonsentrasi dan berinteraksi satu sama lain dalam menyelesaikan *board games* tersebut. Sementara itu, siswa lain yang tidak berkonflik terlihat lebih ceria meskipun SD sering mundur mandiri mengganggu kelompok lain dengan berteriak-teriak.

*Play therapy* ini berlangsung selama 25 menit, walaupun terdapat kendala saat pembentukan kelompok di awal kegiatan, namun hal itu masih dapat diatasi sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar sampai selesai.

#### c) Kegiatan Penutup

Kegiatan selanjutnya setelah aktivitas *play therapy* selesai yaitu diskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada para siswa yaitu tentang bagaimana perasaan mereka saat mengikuti kegiatan dan kendala apa yang dialami. Peneliti tidak memaksa setiap siswa untuk menjawab, sehingga terlihat VE dan FP yang belum mau

menjawab pertanyaan yang diberikan. Peneliti memberi kesempatan kepada siswa yang dapat menyimpulkan dan menjelaskan manfaat dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Semua siswa pada kesempatan ini memberikan tanggapannya meski terdapat siswa yang masih malu mengungkapkan tanggapannya.

Setelah pemberian materi kemampuan resolusi konflik, pelaksanaan *play therapy*, dikusi, dan penarikan kesimpulan, peneliti memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari jum'at 22 Mei 2015.

## 2) Pemberian Tindakan II: *Knot It Games*

Pemberian tindakan II dilaksanakan pada hari Jumat 22 Mei 2015 pada jam pulang sekolah dengan aktivitas berupa *knot it games*. Tujuan dari pemberian tindakan II ini yaitu agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik, mampu melakukan kegiatan sesuai dengan aturan, kreatif dalam menyelesaikan *games*, menghargai perbedaan pendapat saat penyelesaian aktivitas, serta melatih kemampuan emosi siswa saat kegiatan berlangsung.

### a) Kegiatan Pembuka

Peneliti membentuk dua Kelompok siswa yang dibentuk kembali secara acak, namun peneliti tetap menempatkan siswa yang berkonflik dalam satu kelompok. Pertemuan kedua ini masih ada yang terlihat kaku terutama siswa yang berkonflik

sama seperti pertemuan pertama, mereka tetap menolak berada dalam satu kelompok. Sementara siswa lain ada yang terlihat tidak bersemangat karena lelah tetapi ada juga yang terlihat ceria mengikuti kegiatan.

#### b) Kegiatan Inti

Setelah peneliti menanyakan kesiapan siswa mengikuti kegiatan, peneliti membacakan tata cara dan peraturan dalam *knot it games* ini (tata cara dan aturan terlampir). *Play therapy* berlangsung secara baik meskipun di awal pembacaan tata cara siswa SD dan MI kurang tanggap memahami. Setiap siswa dalam *play therapy* ini mengalami interaksi satu sama lain dan tidak tampak rasa kaku sehingga terlihat lebih kompak untuk menyelesaikan *play therapy* ini. *Play therapy* dianggap selesai ketika semua kelompok mampu menyelesaikan *games* dengan benar.

#### c) Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok menyelesaikan aktivitas *play therapy*, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi bersama. Diskusi berjalan lancar dan siswa terlihat lebih bersemangat menyampaikan setiap tanggapan yang berkaitan dengan kegiatan ini. Setelah setiap siswa memberikan tanggapannya, peneliti di bantu dengan siswa menarik kesimpulan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan pada pertemuan kali ini.

Diakhir kegiatan, peneliti memberikan informasi tentang pertemuan berikutnya yang akan dilaksanakan pada hari Sabtu 23 Mei 2015.

3) Pemberian Tindakan III : “*On The Run games*”

Pemberian tindakan III ini dilaksanakan pada hari Sabtu 23 Mei 2015 dengan aktivitas berupa “*on the run games*”. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih siswa mengatasi konflik secara bersama dalam sebuah kelompok dan melatih kemampuan komunikasi siswa untuk dapat menyelesaikan aktivitas *play therapy* pada tindakan ini.

a) Kegiatan Pembuka

Seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya, siswa dibagi menjadi dua kelompok secara acak. Pada pertemuan ini siswa yang berkonflik berada pada kelompok yang berbeda sehingga tidak ada penolakan dari siswa yang bersangkutan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan pada tindakan III ini diawali dengan pembacaan tata cara dan peraturan *on the run games* (tata cara dan peraturan terlampir). Semua siswa dapat memahami apa yang peneliti sampaikan sehingga peneliti tidak harus mengulangi membaca tata cara dan aturan *play therapy* kali ini. Beberapa siswa terlihat lelah karena kegiatan dilakukan di jam pulang sekolah sehingga mempengaruhi konsentrasi siswa saat



menyelesaikan aktivitas. Siswa yang berkonflik justru terlihat lebih tenang dan ceria saat menyelesaikan aktivitas. Terlihat setiap kelompok berusaha menyelesaikan aktivitas *play therapy* dengan baik yang ditandai adanya kelompok yang secara cepat dan tepat menyelesaikan *the run games*. Kemampuan komunikasi siswa dalam setiap kelompok terlihat lebih baik dari pertemuan sebelumnya karena pada aktivitas *play therapy* kali ini siswa dituntut menyelesaikan aktivitas dengan berkomunikasi. Kelompok siswa yang terakhir menyelesaikan aktivitas nampak tidak emosi dan justru semakin bersemangat untuk menyelesaikan aktivitas *play therapy*.

c) Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok menyelesaikan aktivitas *play therapy*, peneliti mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai kegiatan kali ini. Setiap siswa memberikan tanggapannya, beberapa siswa berpendapat bahwa aktivitas yang diberikan ini membantu mereka melatih kekompakan serta kesabaran mereka saat menyelesaikan *games*, sehingga dapat mereka terapkan di kehidupan sehari-hari dalam menyelesaikan setiap konflik atau masalah yang mereka hadapi. Di akhir kegiatan, peneliti mengajak para siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.

### c. Hasil Tindakan

Hasil tindakan dalam penelitian ini dapat dilihat dari observasi, wawancara, dan *post test*.

#### 1) Hasil *post test* siklus I

Pemberian *post test* dilaksanakan pada hari Senin, 25 Mei 2015. Kegiatan *post test* ini peneliti juga memberikan kesimpulan dari ketiga tindakan yang telah dilaksanakan. Data kemampuan resolusi konflik siswa setelah dilakukan *post test* dari 8 siswa, skor tertinggi adalah 154 dan skor terendah adalah 130. Berikut merupakan hasil *post test* dari 8 siswa setelah diberikan tindakan:

**Tabel 12. Hasil Post-Test I**

No	Subyek	Skor <i>post test</i> I	%	Kategori
1	AN	142	75	TINGGI
2	AY	130	68	SEDANG
3	FP	154	81	TINGGI
4	MI	133	70	SEDANG
5	YF	143	75	TINGGI
6	SR	131	69	SEDANG
7	VE	154	81	TINGGI
8	SD	139	75	SEDANG
Rata-rata		141	74%	

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* pada siklus I diperoleh rata-rata skor *pre test* adalah 99 dan rata-rata skor *post test* adalah 141 yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 22,11%. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa mampu melakukan tindakan sesuai dengan arahan yang diberikan, meskipun diawal kegiatan terdapat empat siswa yang menolak untuk disatukan dalam

sebuah kelompok dikarenakan mereka memiliki konflik satu sama lain.

## 2) Hasil Observasi/Pengamatan

Hasil pengamatan pada setiap aspek kemampuan resolusi konflik dijelaskan sebagai berikut:

- a) Kemampuan emosi subyek, setelah kegiatan berjalan para siswa yang berkonflik mulai dapat menerima berada dalam satu kelompok dan membuka komunikasi satu sama lain untuk melaksanakan *play therapy* yang diberikan, walaupun dengan raut wajah yang tidak begitu ceria dan kaku satu sama lain. Sementara siswa lain yang tidak berkonflik, terlihat lebih ceria dan senang mengikuti kegiatan.
- b) Kemampuan komunikasi subyek, mulai terlihat saat menyelesaikan aktivitas *play therapy* yang memerlukan kekompakan dari setiap anggota kelompoknya.
- c) Kemampuan berpikir kreatif subyek, ditunjukkan dengan cepat dan tepatnya para siswa menyelesaikan aktivitas *play therapy* yang diberikan. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari beberapa siswa yang memberikan tanggapan tentang manfaat dan kegunaan dari kegiatan yang telah dilaksanakan meskipun ada beberapa siswa yang masih belum berani memberikan tanggapannya.

#### d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi antara peneliti dan guru BK. Penerapan teknik *play therapy* pada tindakan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan dan perubahan kemampuan resolusi konflik siswa di sekolah. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* I, pada tabel berikut:

**Tabel 13. Perbandingan Skor *Pre Test* dan *Post Test* I**

No	Nama subyek	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>		Peningkatan	%
		Skor	Kategori	Skor	Kategori		
1	AN	107	Sedang	142	Tinggi	35	18,42%
2	AY	88	Rendah	130	Sedang	50	22,11%
3	FP	89	Sedang	154	Tinggi	65	34,21%
4	MI	87	Rendah	133	Sedang	46	24,21%
5	YF	101	Sedang	143	Tinggi	42	24,21%
6	SR	113	Sedang	131	Sedang	18	10,53%
7	VE	97	Sedang	154	Tinggi	57	21,58%
8	SD	111	Sedang	139	Sedang	28	20,00%
Rata-rata		99/ 51%		141/ 74%			22,11%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan dengan rata-rata prosentase 22,11%. Presentase peningkatan terbesar adalah siswa FP yaitu sebesar 34,21% dan prosentase terkecil yaitu pada siswa SR sebesar 10,53%. Skor terbesar dan terkecil dihitung berdasarkan pada jumlah skor peningkatan skala kemampuan resolusi konflik yang dibandingkan dengan peningkatan skor siswa lainnya. Dapat diketahui bahwa seluruh siswa sudah mengalami peningkatan skor.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa. Pada aspek komunikasi, siswa mulai membuka komunikasi dalam kegiatan meskipun ada beberapa siswa yang berkonflik di luar kegiatan yang enggan membuka komunikasi. Pada aspek kemampuan orientasi, siswa menyelesaikan setiap aktivitas *play therapy* sesuai dengan aturan yang telah disepakati sehingga terlihat siswa bertindak secara jujur dan adil, dalam menyelesaikan setiap kegiatan siswa terlihat bekerjasama dengan baik satu sama lain dalam sebuah kelompok. Pada aspek kemampuan emosi, siswa terlihat lebih ceria walau terkadang terlihat lelah, siswa yang berkonflik sudah mulai meredam emosi mereka dan terlihat lebih ceria. Kemudian untuk aspek kemampuan berpikir kreatif siswa nampak menyelesaikan berbagai aktivitas *play therapy* dengan baik dan tepat. Dalam aspek berpikir kritis, setiap siswa sudah mampu memberikan tanggapan tentang aktivitas yang dilakukan walau ada beberapa siswa yang masih malu mengungkapkan tanggapannya pada tindakan I dan II.

Wawancara dilakukan setelah kegiatan selesai, selama kegiatan berlangsung siswa mengaku lebih dapat menahan emosi dan mau memulai percakapan dengan siswa yang sebelumnya tidak begitu dekat namun masih sulit memulai percakapan dengan siswa yang berkonflik. Siswa merasa sudah memahami pentingnya memiliki

kemampuan resolusi konflik agar kehidupan pertemanan mereka menjadi lebih baik.

Peningkatan pada siklus pertama sudah cukup baik, yaitu mencapai rata-rata 22,11% , walaupun mengalami peningkatan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang berada pada kategori sedang. Beberapa siswa yang berada pada kategori sedang merupakan siswa yang berkonflik, dimana siswa masih terlihat kurang pada aspek-aspek berikut :

- 1) Aspek Kemampuan Emosi, siswa yang berkonflik masih terlihat kurang ceria dan kaku satu sama lain.
- 2) Aspek Kemampuan Komunikasi, siswa yang berkonflik hanya melakukan komunikasi saat kegiatan *play therapy* berlangsung sedangkan diluar kegiatan siswa masih belum mau berkomunikasi untuk menyelesaikan konfliknya.

Hal tersebut menunjukkan perlu adanya peningkatan yang lebih baik lagi. Peneliti mengatasi kekurangan pada siklus 1 dengan memberikan tindakan lanjutan.

Berdasarkan hasil *post test*, wawancara, dan observasi yang masih belum optimal, maka peneliti bersama dengan guru BK memutuskan untuk melakukan tindakan lanjutan yaitu siklus 2 yang diharapkan memperoleh hasil yang lebih optimal bagi peningkatan kemampuan resolusi konflik para siswa.

### **3. Pelaksanaan Siklus 2**

#### **a. Tahap Persiapan**

- 1) Peneliti mempersiapkan materi tentang *play therapy* untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada siklus I.
- 2) Peneliti bersama guru BK berdiskusi mengenai kegiatan selanjutnya dengan melihat refleksi pada siklus I.
- 3) Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada aktivitas *play therapy*.

Peneliti melakukan diskusi dengan observer yang akan membantu proses pengamatan terhadap 8 siswa sebagai subyek dalam penelitian ini. Peneliti membagikan dan menjelaskan lembar observasi yang akan dijadikan sebagai acuan dalam proses pengamatan terhadap subyek pada saat melaksanakan *play therapy*.

#### **b. Tahap Pelaksanaan dan Observasi**

- 1) Pemberian tindakan I: *Board Games* “Ular Tangga”

Kegiatan dibuka oleh guru BK dengan Pemberian materi pengantar sebelum melaksanakan kegiatan dan tindakan I ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 Mei 2015. Pemberian materi bertujuan agar siswa mengingat kembali materi kemampuan resolusi konflik yang telah disampaikan oleh guru BK pada tindakan pertama. Tujuan dari tindakan I ini yaitu agar siswa dapat melatih emosinya saat melaksanakan *games*, melatih keratifitas serta melatih siswa untuk jujur dalam melaksanakan *games* sesuai

arahan yang diberikan, sehingga diharapkan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari siswa dalam menyelesaikan setiap konflik yang dihadapi.

a) Kegiatan pembuka

Kegiatan dibuka oleh guru BK dengan menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

Pada tindakan I ini, peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok secara acak. Para siswa tidak kesulitan dalam melaksanakan kegiatan *board games* berupa ular tangga karena mereka cukup mengenal *games* ini. Terlihat para siswa lebih berkonsentrasi dan tenang dalam pelaksanaan *play therapy*, selain itu siswa yang berkonflik terlihat mulai mencair dan tidak kaku satu sama lain. Hal ini cukup berbeda dengan kegiatan *board games* di siklus I dimana siswa yang berkonflik terlihat kaku satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi, pada aspek kemampuan orientasi siswa melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah disepakati. Pada aspek kemampuan emosi siswa tampak lebih tenang dan ceria saat *play therapy* berlangsung, sehingga sangat mudah bagi siswa untuk menyelesaikan *games* dengan baik. Pada aspek kemampuan



komunikasi, beberapa siswa mulai melakukan komunikasi secara baik dengan nada suara yang pelan dan lembut satu sama lain.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan selanjutnya setelah *board games* selesai yaitu diskusi untuk membahas aktivitas yang telah dilaksanakan. Peneliti memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk menyampaikan tanggapan tentang aktivitas *play therapy* yang telah dilaksanakan serta kendala yang mereka alami. Setiap siswa memberikan tanggapannya sesuai dengan harapan peneliti yaitu siswa mampu menceritakan tujuan dan manfaat dari *games* ini dengan baik dan tanpa kendala yang mereka alami. Siswa juga mampu memberikan kesimpulan dari kegiatan yang telah dilaksanakan pada pertemuan ini dengan baik. Selanjutnya, peneliti memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu tindakan II yang akan dilaksanakan pada hari Kamis 4 Juni 2015.

2) Pemberian Tindakan II: *Human Knot*

Pemberian tindakan II dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2015 dengan aktivitas *games* berupa *human knot*. Pemberian tindakan ini bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik, mampu melakukan kegiatan sesuai dengan aturan, kreatif

dalam menyelesaikan aktivitas *play therapy*, kemampuan berpikir kritis tentang aktivitas yang diberikan, serta melatih kemampuan emosi siswa saat kegiatan berlangsung.

a) Kegiatan pembuka

Kegiatan dibuka oleh guru BK dengan menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan yang akan berlangsung. Selanjutnya peneliti menanyakan kesan siswa mengikuti kegiatan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Seperti kegiatan sebelumnya, siswa dibagi menjadi dua kelompok secara acak. Selanjutnya peneliti memberikan arahan pada siswa dan tampak para siswa cukup memahami arahan yang disampaikan. Para siswa pada kegiatan ini terlihat lebih ceria dan saling membantu satu sama lain dalam kelompoknya untuk menyelesaikan aktivitas *play therapy*. Komunikasi pada aktivitas *play therapy* ini sangat penting dan terlihat para siswa melakukannya dengan baik tanpa menunjukkan emosi yang negatif. Siswa yang berkonflik yaitu MI dan VE pun terlihat ceria dan saling berkomunikasi untuk menyelesaikan aktivitas *play therapy* yang diberikan. AY dan SR juga nampak lebih ceria dan tidak terlihat kaku satu sama lain. Sementara siswa lain sangat antusias dan berusaha untuk menyelesaikan *games* dengan baik.

### c) Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok menyelesaikan aktivitas *play therapy*, peneliti mengajak siswa untuk mendiskusikan kegiatan pada pertemuan kali ini. Para siswa antusias berdiskusi dan saling bertukar pendapat tentang hambatan yang dialami serta manfaat yang mereka dapatkan. Siswa berpendapat bahwa kegiatan ini membantu mereka melatih kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan serta menyadari pentingnya komunikasi dalam penyelesaiannya. Diskusi ini dipimpin oleh guru BK yang berjalan lancar dan memperoleh kesimpulan yang jelas dan dipahami oleh setiap siswa. Selanjutnya peneliti menyampaikan informasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari Sabtu 6 Juni 2015.

### 3) Pemberian Tindakan III : *Rock and Roll Games*

Pemberian tindakan III dilaksanakan pada hari Sabtu 6 Juni 2015 dengan aktivitas *Rock and Roll Games*. Pada pertemuan kali ini guru BK memberikan pengantar agar siswa dapat memaknai kegiatan ini secara baik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih siswa mengatasi konflik secara bersama dalam sebuah kelompok serta melatih kemampuan komunikasi siswa untuk dapat menyelesaikan aktivitas yang diberikan.

a) Kegiatan Pembuka

Sebelum kegiatan dilangsungkan, peneliti terlebih dahulu menanyakan kesiapan siswa mengikuti kegiatan. Siswa dibagi kembali dalam dua kelompok secara acak, yaitu kelompok *rock* dan kelompok *roll*.

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini siswa sudah terlihat berbaur dengan membuka komunikasi secara baik satu sama lain. Siswa yang berkonflik terlihat sudah akur dan saling berinteraksi satu sama lain. Siswa melaksanakan *play therapy* dengan ceria dan terlihat kompak.

Berdasarkan hasil observasi, pada aspek kemampuan orientasi seluruh siswa sudah dapat melaksanakan aktivitas *play therapy* sesuai dengan arahan yang diberikan, tanpa adanya kecurangan. Pada aspek kemampuan berkomunikasi, Siswa mulai mampu berkomunikasi dengan baik dan saling bersenda gurau. Sedang untuk aspek kemampuan emosi, para siswa mampu menerima kekalahan tanpa emosi dan sepanjang kegiatan pun siswa terlihat ceria dan saling membantu dalam menyelesaikan aktivitas yang diberikan. Pada aspek kemampuan berpikir kreatif, para siswa menyelesaikan aktivitas *play therapy* kali ini secara tepat dengan menggunakan strategi yang baik. Pada aspek berpikir

kritis, setiap siswa memiliki tanggapan berbeda-beda tentang kegiatan yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengaku mulai mempraktekan setiap pelajaran yang didapat dari kegiatan *play therapy* ini. Mereka menjadi lebih sabar dalam menghadapi setiap konflik dengan teman, karena mereka yakin setiap permasalahan pasti ada jalan keluarnya jika di selesaikan secara musyawarah dan baik-baik. Dalam hal berkomunikasi pun siswa mengaku sangat terbantu oleh kegiatan ini, mereka mulai berani berbicara dengan teman yang berkonflik untuk menyelesaikan konflik diantara mereka.

c) Kegiatan Penutup

Diskusi kelompok dilakukan setelah kegiatan *play therapy* selesai. Guru BK memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyampaikan tanggapannya tentang *games* yang telah diberikan, terlihat semua siswa dapat memberikan tanggapannya secara baik. Peneliti lalu meminta para siswa menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada pertemuan kali ini serta kesimpulan dari seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan selama penelitian berlangsung.

### c. Hasil Tindakan

Hasil tindakan dari keenam pertemuan dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil observasi, wawancara dan *post test*.

#### 1) Hasil *post test* siklus 2

Pemberian *post test II* dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2015. Data kemampuan resolusi konflik siswa setelah dilakukan *post test II* dari 8 siswa, skor tertinggi adalah 159 dan skor terendah adalah 141, berikut hasil *post test* terhadap 8 siswa yaitu:

**Tabel 14. Hasil *Post Test II***

No	Subyek	Skor <i>Post Test II</i>	%	Kategori
1	AN	158	83%	Tinggi
2	AY	142	75%	Tinggi
3	FP	159	84%	Tinggi
4	MI	141	74%	Tinggi
5	YF	145	76%	Tinggi
6	SR	141	74%	Tinggi
7	VE	155	82%	Tinggi
8	SD	142	83%	Tinggi
Rata-rata		148	78%	

Hasil *post test II* diperoleh skor rata-rata sebesar 148 atau 78% telah terjadi peningkatan dibanding dengan siklus I dengan skor rata-rata 141. dan prosentase peningkatan pada siklus II ini sebesar 22,26%.

Berdasarkan hasil *post test II* menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan resolusi konflik siswa. Skor yang diperoleh sangat memuaskan dengan peningkatan mencapai skor tinggi pada masing-masing siswa.

## 2) Hasil observasi/ pengamatan

Hasil observasi menunjukkan sudah ada perubahan yang positif pada kemampuan resolusi konflik siswa, hal ini terlihat saat siswa yang berkonflik sudah mampu menjalin hubungan yang baik dan saling membuka komunikasi satu sama lain. sementara siswa lain yang tidak berkonflik menjadi lebih menjaga pertemanan satu sama lain dengan saling berinteraksi dan menjaga perasaan teman.

## 3) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa kegiatan yang telah dilaksanakan selama ini sangat bermanfaat bagi mereka. Siswa memahami pentingnya menyelesaikan setiap konflik yang mereka hadapi agar hubungan pertemanan yang mereka alami tetap terjalin dengan baik. Siswa memahami jika konflik tidak diselesaikan maka hanya akan merugikan mereka dengan ketidaknyamanan satu sama lain.

### **d. Refleksi Akhir**

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi antara peneliti dan guru BK. Penerapan teknik *play therapy* dengan aktivitas *games* pada tindakan ini sudah baik dan berjalan lancar serta sudah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan resolusi konflik

pada siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil *pre test*, *post test I* dan *post test II* seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 15. Skor Perbandingan *Pre Test*, *Post Test I* dan *Post Test II***

No	Nama Subyek	<i>Pre Tes</i>		<i>Post Test I</i>		<i>Post Test II</i>		Peningkatan	%
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori		
1	AN	107	Sedang	142	Tinggi	158	Tinggi	51	26,84%
2	AY	88	Rendah	130	Sedang	142	Tinggi	54	28,42%
3	FP	89	Sedang	154	Tinggi	159	Tinggi	70	36,84%
4	MI	87	Rendah	133	Sedang	141	Tinggi	54	28,42%
5	YF	101	Sedang	143	Tinggi	145	Tinggi	44	23,16%
6	SR	113	Sedang	131	Sedang	141	Tinggi	28	14,73%
7	VE	97	Sedang	154	Tinggi	155	Tinggi	58	30,52%
8	SD	111	Sedang	142	Tinggi	142	Tinggi	31	16,32%
<b>Rata-rata</b>		99/51%		141/74%		148/78%		49	25,66%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan skor dari *pre test* ke *post test II* dengan rata-rata prosentase 25,66%. Semua siswa telah mencapai kategori tinggi dengan skor terendah 141 dan skor tertinggi 159. Prosentase peningkatan terbesar diperoleh siswa FP yaitu sebesar 36,84% dan prosentase peningkatan terkecil terjadi pada siswa SR yaitu sebesar 14,73%.

Hasil observasi juga telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa. Peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa ditunjukkan dengan semakin aktifnya siswa memulai komunikasi dengan teman, siswa yang berkonflik sudah mau menyelesaikan konfliknya dengan musyawarah sehingga konflik yang terjadi sudah dapat diselesaikan. Peningkatan kemampuan emosi

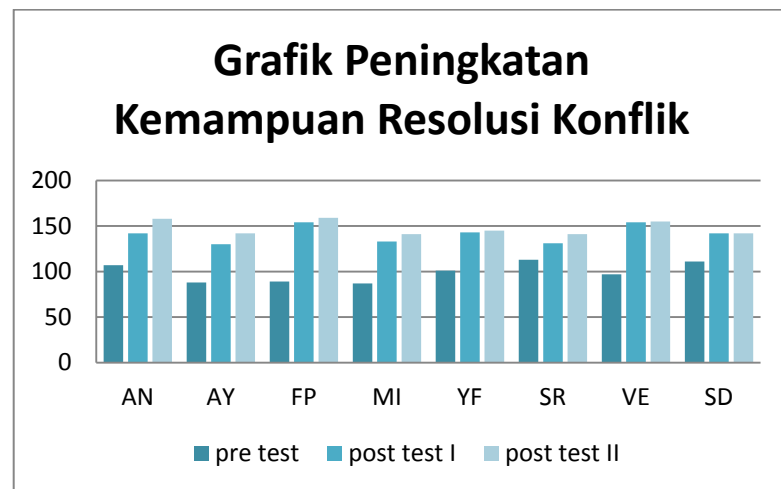


ditunjukkan saat kegiatan berlangsung siswa terlihat semakin ceria dan kompak serta tidak tampak lagi rasa kaku diantara siswa. Peningkatan kemampuan orientasi siswa sangat tampak dalam penyelesaian setiap aktivitas *play therapy* yang sesuai dengan arahan dan aturan yang telah disepakati serta kompaknya siswa dalam penyelesaian aktivitas. Peningkatan kemampuan persepsi siswa ditunjukkan dengan saling menghargai setiap perbedaan yang ada saat aktivitas berlangsung. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa ditunjukkan dengan berhasilnya para siswa menyelesaikan setiap aktivitas *play therapy* yang diberikan dengan menggunakan strategi yang tepat dan baik. Kemudian peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa ditunjukkan dengan kemampuan setiap siswa dalam memberikan tanggapan terhadap tindakan yang diberikan dengan baik.

Wawancara dilakukan setelah kegiatan selesai, selama kegiatan berlangsung siswa mengaku menjadi lebih memahami pentingnya menyelesaikan konflik seperti saat menyelesaikan setiap *games* yang memerlukan berbagai kemampuan seperti berkomunikasi, meredakan emosi, serta bekerjasama. Siswa juga menganggap pentingnya sikap jujur dan adil dalam menyelesaikan *games* yang diberikan sama seperti dalam menyelesaikan konflik yang mereka hadapi. Siswa mengaku *play therapy* ini membantu siswa lebih memahami kemampuan-kemampuan resolusi konflik yang harus siswa miliki

sehingga penting bagi mereka untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari.

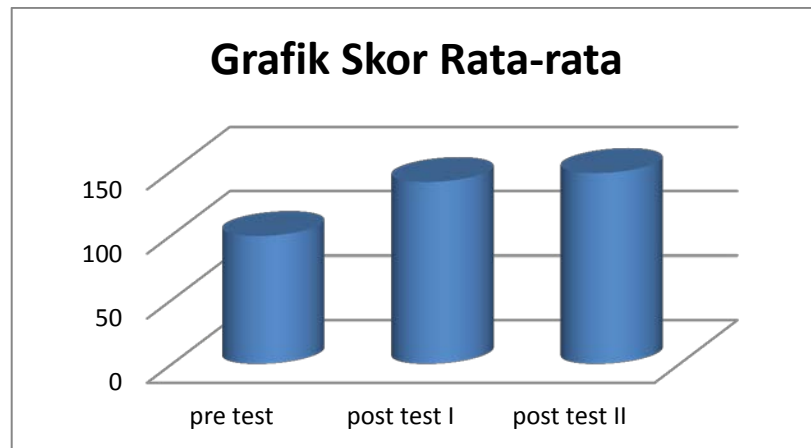
Data kemampuan resolusi konflik siswa dapat dilihat peningkatannya melalui skor *pre test* ke skor *post test I* dan selanjutnya *post test II*. Berikut ini hasil penelitian terhadap 8 siswa pasca pemberian tindakan dengan dua siklus:



**Gambar 2.** Grafik Peningkatan Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Pasca Tindakan

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan resolusi konflik pada masing-masing siswa berdasarkan hasil *pre test*, *post test I*, dan *post test II*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa dari kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah. Peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa ini dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre test* dengan *post test I* maupun dengan *post test II* yang digambarkan pada gambar grafik berikut:



**Gambar 3.** Grafik Peningkatan Skor Rata-Rata Kemampuan resolusi Konflik Siswa

Hal tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara dan observasi siswa. Siswa diwawancarai tentang bagaimana kesan siswa mengikuti kegiatan *play therapy* yang telah dilaksanakan, siswa mengaku merasa senang dan mendapat banyak pelajaran yang bermanfaat. Siswa merasa senang karena dapat lebih dekat dengan teman-teman yang pada awalnya tidak begitu dekat. Siswa juga mengaku bahwa dengan kegiatan ini mereka dapat memahami pentingnya kemampuan dalam menyelesaikan konflik yang dihadapi sehingga dapat menjaga hubungan pertemanan dengan baik. Dalam memahami setiap permasalahan, siswa juga mengaku menjadi lebih mudah dalam memahaminya.

Saat kegiatan berlangsung, siswa merasa lebih dapat menerima setiap perbedaan pendapat tentang cara penyelesaian aktivitas *play therapy* yang diberikan sehingga hal tersebut membantu siswa menyadari bahwa dalam menyelesaikan konflik siswa dapat

menghargai setiap perbedaan pendapat. Kemampuan komunikasi, siswa mengaku pentingnya komunikasi dalam penyelesaian berbagai games yang diberikan sama seperti dalam penyelesaian masalah yang sangat membutuhkan komunikasi satu sama lain. Siswa mengaku mendapat perbedaan setelah mengikuti kegiatan *play therapy*, siswa semakin lebih memahami pentingnya menyelesaikan konflik dengan berkomunikasi dan bekerjasama dalam penyelesaiannya.

Berdasarkan hasil observasi siswa sudah mulai mempraktekan setiap aspek dalam kemampuan resolusi konflik dengan baik. Kemampuan orientasi ditunjukkan dengan siswa mampu mencari solusi dalam pemecahan konflik yang mereka miliki dengan saling bermusyawarah. Kemampuan berpikir kritis, siswa tidak malu menyampaikan setiap ide dan tanggapannya dalam menyelesaikan setiap persoalan tentang pelajaran maupun tentang hubungan pertemanannya. Kemampuan emosi, siswa mampu mereda emosinya saat kegiatan berlangsung dengan menampilkan ekspresi ceria dan tenang. Kemampuan komunikasi, siswa cukup tanggap dalam memahami setiap perkataan teman maupun guru serta mampu berbicara dengan jelas dan baik. Kemampuan persepsi, Siswa mampu memahami perbedaan pendapat yang ada dalam setiap penyelesaian konflik. Kemampuan berpikir kreatif, siswa mampu mencari jalan keluar dalam setiap penyelesaian konflik yang mereka hadapi.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini telah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu skor kemampuan resolusi konflik siswa meningkat sampai dengan  $>139$  atau semua siswa mencapai kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah telah mengalami peningkatan setelah diberikan VI tindakan kemampuan resolusi konflik menggunakan teknik *play therapy*.

#### D. Pengujian Hipotesis *Wilcoxon Match Pairs Test*

Pengujian hipotesis untuk mengetahui *play therapy* dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah, dapat diketahui melalui analisis data yang diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil tersebut dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 16. Tabel Kerja Uji *Wilcoxon*

Sampel	X1	X2	X2 – X1	Ranking	Tanda
AN	107	158	51	4	+
AY	88	142	54	3	+
FP	89	159	70	1	+
MI	87	141	54	3	+
YF	101	145	44	5	+
SR	113	141	28	7	+
VE	97	155	58	2	+
SD	111	142	31	6	+
Jumlah				31	

**Keterangan :**

X1 : nilai *pre-test*

X2 : nilai *post-test*

X2- X1 : nilai *post-test* - Nilai *pre-test*

Jenjang : dicari Berdasarkan No Urut X2- X1

Setelah perhitungan tabel selesai, masukkan hasilnya ke dalam rumus Z, dengan n = 8 dan T = 28 (jenjang yang dipakai adalah yang terkecil).

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Z &= \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}} \\ &= \frac{0 - \frac{8(8+1)}{4}}{\sqrt{\frac{8(8+1)(2.8+1)}{24}}} \\ &= \frac{-18}{\sqrt{\frac{1224}{24}}} \\ &= \frac{-18}{7.141} = -2,520 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji *wilcoxon* tersebut di atas diperoleh Z hitung sebesar -2,520, karena nilai ini adalah nilai mutlak sehingga tanda negatif tidak diperhitungkan. Selanjutnya nilai Z hitung ini dibandingkan dengan nilai Z tabel dengan taraf signifikasnsi 50%, harga Z tabel = 0. Maka Z hitung = 2.520 > Z tabel = 0, maka Ha diterima. Sedangkan perhitungan dengan thitung nilainya adalah 31, Ttabel untuk n = 8 dengan taraf kesalahan 5% nilainya adalah 4. Sehingga thitung 31 ≥ t tabel 4 atau berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *play therapy* dapat

meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah.

#### **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Fisher, et al (2001: 7) menjelaskan bahwa resolusi konflik adalah usaha menangani sebab-sebab konflik dan berusaha membangun hubungan baru yang bisa tahan lama diantara kelompok-kelompok yang berseteru.

Dalam kehidupan remaja rentan timbulnya konflik antarpribadi atau pun kelompok, oleh karena itu kemampuan resolusi konflik sangat penting dalam kehidupan bersosialnya agar remaja senantiasa dapat mempertahankan hubungan antar pribadi yang terjalin dengan baik.

Menurut Hurlock (2002: 212-213), secara tradisional masa remaja dianggap sebagai “badai dan tekanan”, artinya suatu masa dimana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Meningginya emosi remaja karena adanya tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru yang tidak dipersiapkan selama masa kanak-kanak untuk menghadapi kondisi-kondisi tersebut. Keadaan emosi remaja yang tidak stabil tersebut, menyebabkan masa remaja rentan menimbulkan konflik antarpribadi dan kelompok di dalamnya, sehingga memerlukan adanya penyelesaian atau resolusi konflik agar remaja dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai dengan tugas perkembangan di masanya.

Kemampuan resolusi konflik rendah yang dialami siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah dapat dibantu dengan teknik *play therapy*. Menurut

Kottman (2010: 3), *play therapy* adalah sebuah pendekatan untuk konseling anak dimana konselor menggunakan mainan, perlengkapan, *game*, dan media bermain lainnya untuk berkomunikasi dengan klien menggunakan "bahasa anak" yaitu bahasa bermain.

Teknik *play therapy* pada penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik remaja, karena pada masa remaja ini konflik-konflik mulai terjadi sehingga dengan kemampuan resolusi konflik yang tinggi diharapkan dapat membantu remaja menjaga hubungan antar pribadi dengan baik. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah yang rata-rata berusia 12-13 tahun dan berada pada tingkat masa remaja awal. Sebelum dilakukan tindakan, peneliti memberikan *pre test* terlebih dahulu untuk mengetahui skor kemampuan resolusi konflik yang rendah dan sedang sebagai subyek penelitian, setelah dilakukan *pre test* diperoleh 8 siswa dengan tingkat kemampuan resolusi konflik rendah dan sedang. Bentuk bantuan agar siswa mempunyai memiliki kemampuan resolusi konflik tinggi adalah melalui teknik *play therapy*.

Penelitian ini membahas tentang enam aspek kemampuan resolusi konflik yaitu kemampuan orientasi, persepsi, emosi, komunikasi, berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini terdiri dari dua siklus penelitian dan masing-masing siklus terdiri dari tiga tindakan. Siklus pertama pada tindakan I peneliti beserta guru BK memberikan materi pengantar mengenai definisi kemampuan resolusi konflik dan aspek-aspek kemampuan resolusi konflik. Materi ini diberikan agar siswa memahami pengertian



kemampuan resolusi konflik sehingga dalam pelaksanaan kegiatan *play therapy* dapat berjalan dengan lancar. Setelah pemberian materi selesai, dilanjutkan dengan aktivitas *play therapy* berupa *board games* “monopoli”. Tujuan dari aktivitas *board games* yaitu agar siswa dapat melatih emosinya saat melaksanakan *play therapy*, melatih kreatifitas serta melatih siswa untuk jujur dalam melaksanakan *play therapy* sesuai arahan yang diberikan. Siswa dalam kegiatan ini dibagi menjadi dua kelompok secara acak. Diawal kegiatan terlihat beberapa siswa yang masih tidak akur dan nampak kaku karena konflik yang sedang mereka alami. secara keseluruhan siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan sesuai dengan arahan yang diberikan.

Tindakan II berupa aktivitas *knot it games*, tujuan dari kegiatan ini yaitu agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik, mampu melakukan kegiatan sesuai dengan aturan, kreatif dalam menyelesaikan *games*, serta melatih kemampuan emosi siswa saat kegiatan berlangsung. Pada kegiatan ini siswa yang berkonflik masih terlihat kaku sementara siswa lain ada yang terlihat tidak bersemangat karena lelah.

Tindakan III berupa aktivitas *on the run games*, Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih siswa mengatasi konflik secara bersama dalam sebuah kelompok dan melatih kemampuan komunikasi siswa untuk dapat menyelesaikan aktivitas *play therapy*. Beberapa siswa terlihat lelah karena kegiatan dilakukan di jam pulang sekolah sehingga mempengaruhi konsentrasi siswa saat menyelesaikan aktivitas *play therapy*. Siswa yang

berkonflik justru terlihat lebih tenang dan ceria saat menyelesaikan aktivitas *play therapy* pada tindakan ini.

Peningkatan pada siklus 1 sudah baik, yaitu mencapai prosentase rata-rata 22,11%, serta terdapat peningkatan skor kemampuan resolusi konflik yang semula rendah menjadi sedang dan yang semula sedang mencapai kategori tinggi. Namun hasil tersebut belum mencapai target yang diinginkan karena masih ada siswa yang berada pada kategori sedang, siswa yang masih berada pada kategori sedang yaitu AY, MI dan SR. AY dan MI merupakan siswa perempuan yang sama-sama memiliki konflik antar pribadi. Sedangkan SR merupakan siswa laki-laki yang sering berteriak-teriak mengganggu kelompok lain saat kegiatan berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa yang berada pada kategori sedang dan memastikan kembali siswa yang berada pada kategori tinggi tidak menurun maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus 2.

Tindakan pada siklus 2 ini memiliki tujuan yang sama dengan siklus 1 dari setiap aspek kemampuan resolusi konflik. Tindakan I berlangsung dengan lancar dan baik, terlihat para siswa lebih berkonsentrasi dan tenang dalam pelaksanaan *play therapy*, selain itu siswa yang berkonflik terlihat mulai mencair dan tidak kaku satu sama lain. tindakan II berlangsung dengan baik, Para siswa pada kegiatan ini terlihat lebih ceria dan saling membantu satu sama lain dalam kelompoknya untuk menyelesaikan aktivitas *play therapy*. Tindakan III berjalan lancar, siswa sudah terlihat berbaur dengan membuka komunikasi secara baik satu sama lain. Siswa yang berkonflik

terlihat sudah akrab dan saling berinteraksi satu sama lain. Siswa melaksanakan aktivitas *play therapy* dengan ceria dan terlihat kompak.

Hasil peningkatan dari keenam tindakan ini mencapai 25,26%. Skor perbandingan *pre test*, *post test*, dan *post test II* dapat dilihat pada tabel 13. Hasil akhir dari pemberian tindakan dengan teknik *play therapy* telah menghasilkan skor yang meningkat pada seluruh siswa dengan kategori tinggi pada masing-masing siswa.

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan dari setiap kemampuan resolusi konflik para siswa. Pada kemampuan berpikir kreatif, siswa mampu mencari solusi dalam pemecahan konflik yang mereka miliki dengan saling bermusyawarah. Pada kemampuan berpikir kritis, siswa tidak malu menyampaikan setiap ide dan tanggapannya dalam menyelesaikan setiap persoalan tentang pelajaran maupun tentang hubungan pertemanannya. Kemampuan emosi, siswa mampu mereda emosinya saat kegiatan berlangsung dengan menampilkan ekspresi ceria dan tenang serta mampu menyelesaikan konflik dalam kehidupan sehari-hari dengan tenang. Kemampuan komunikasi, siswa cukup tanggap dalam memahami setiap perkataan teman maupun guru serta mampu berbicara dengan jelas dan baik. Kemampuan orientasi, siswa terlihat mampu bersikap jujur saat ia mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf pada teman yang berkonflik dengannya. Kemampuan persepsi, siswa mampu menerima perbedaan pendapat tentang penyelesaian konflik dengan teman.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengaku menjadi lebih memahami pentingnya menyelesaikan konflik seperti saat menyelesaikan setiap aktivitas *play therapy* yang memerlukan berbagai kemampuan seperti berkomunikasi, meredakan emosi, serta bekerjasama. Siswa juga menganggap pentingnya sikap jujur dan adil dalam menyelesaikan games yang diberikan sama seperti dalam menyelesaikan konflik yang mereka hadapi. Siswa mengaku *play therapy* ini membantu siswa lebih memahami kemampuan-kemampuan resolusi konflik yang harus siswa miliki sehingga penting bagi mereka untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya konflik menurut Luthans yang sesuai dengan keadaan subyek di lapangan. Pertama yaitu sikap (*attitudes*), individu cenderung menghindari segala upaya yang berhubungan dengan menghadapi situasi konflik. Hal tersebut sesuai dengan keadaan subyek di lapangan yang cenderung menghindari konflik sebelum diberikan tindakan. Kedua yaitu persepsi (*perception*), proses pengenalan arti dari apa yang dilihat atau didengar, merupakan inti dalam menentukan dan mempengaruhi konflik. Keadaan subyek yang memiliki persepsi terhadap konflik yang mereka hadapi cenderung buruk, sehingga membuat penyelesaian konflik yang tidak baik. Ketiga yaitu ketidakseimbangan kendali atau kekuatan (*control or power imbalance*), tingkat dimana individu merasa diri mereka kehilangan kendali atas suatu situasi, dan dengan demikian menyebabkan suatu ketidakseimbangan kekuatan. Hal ini sesuai dengan keadaan subyek yang tidak dapat mengendalikan situasi konflik dengan baik

dan benar. Yang terakhir yaitu kepentingan hasil (outcome importance), tingkat dimana individu merasa bahwa dirinya kehilangan kontrol atas masalah-masalah yang penting dalam menentukan apakah konflik akan muncul. Subyek dalam hal ini, cenderung sulit dalam mencegah konflik yang akan terjadi pada mereka.

Bodine and Crawford (Jones dan Dan, 2001: 2), menyebutkan enam keterampilan atau kemampuan yang merupakan komponen penting dalam menumbuhkan inisiatif resolusi konflik, yaitu kemampuan orientasi, kemampuan persepsi, kemampuan emosi, kemampuan komunikasi, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis. Pada penelitian ini, peneliti dapat mengamati perubahan yang lebih baik dari kemampuan-kemampuan resolusi konflik subyek.

Kemampuan orientasi dalam resolusi konflik meliputi pemahaman individu tentang konflik dan sikap yang menunjukkan anti kekerasan, kejujuran, keadilan, toleransi, dan harga diri. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, subyek sudah dapat meningkatkan setiap sikap dalam kemampuan toleransi ini. Subyek penelitian terlihat mampu bersikap jujur saat pemberian tindakan dengan melakukan tindakan sesuai peraturan yang telah disepakati. Subyek bersikap adil dan toleran dengan menerima kemenangan dan kekalahan subyek saat *play therapy* berlangsung.

Kemampuan persepsi adalah suatu kemampuan seseorang untuk dapat memahami bahwa tiap individu dengan individu yang lainnya berbeda. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, subyek penelitian dapat

meningkatkan kemampuan persepsinya dengan menghargai setiap perbedaan pendapat maupun perbedaan sikap saat kegiatan berlangsung.

Kemampuan emosi mencakup kemampuan untuk mengelola berbagai macam emosi, termasuk di dalamnya rasa marah, takut, frustrasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, siswa mampu menampilkan ekspresi ceria dan tenang serta mampu menyelesaikan konflik dalam kehidupan sehari-hari dengan tenang, selain itu subyek yang berkonflik dapat meredam emosi mereka dan memulai berhubungan secara lebih baik satu sama lain di luar kegiatan.

Kemampuan komunikasi yaitu keterampilan mendengarkan secara aktif, berbicara untuk dipahami dan mendengarkan untuk memahami lawan komunikasi. Subyek cukup tanggap dalam memahami setiap perkataan teman maupun guru serta mampu berbicara dengan jelas dan baik. Subyek juga dapat berkomunikasi dengan baik dan saling membuka komunikasi satu sama lain dalam kegiatan maupun di luar kegiatan *play therapy*.

Kemampuan berpikir kreatif meliputi kemampuan memahami masalah untuk memecahkan masalah dengan berbagai macam alternatif jalan keluar. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, subyek mau belajar untuk memahami konflik yang mereka hadapi dan mencari jalan keluar untuk memecahkannya, siswa mampu mencari solusi dalam pemecahan konflik yang mereka miliki dengan saling bermusyawarah.

Kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan untuk memprediksi dan menganalisis situasi konflik yang sedang dialami. Berdasarkan hasil

pengamatan dan wawancara, subyek dapat menganalisis konflik yang sedang terjadi agar dapat menghasilkan resolusi konflik yang baik dan tepat. Siswa tidak malu menyampaikan setiap ide dan tanggapannya dalam menyelesaikan setiap persoalan tentang pelajaran maupun tentang hubungan pertemanannya.

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, peneliti mengetahui bahwa teknik *play therapy* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penyelesaian konflik. Hal tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan Berlyn (dalam Schaefer & Reid, 1986). Teori tersebut menyatakan bahwa Terapi bermain merupakan pengembangan terapi bagi anak-anak yang bermasalah melalui permainan yang digunakan sebagai sarana untuk memahami komunikasi non verbal bagi anak-anak tersebut (misalnya: memahami perasaannya, pikirannya, dan konflik yang sedang dihadapi mereka).

Berdasarkan hasil penelitian, maka teknik *play therapy* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP N 2 Berbah. Terapi ini pada dasarnya juga dapat membantu siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang di pendamnya atau tidak dapat ia ungkapkan secara langsung, sehingga kegiatan ini dapat membantu siswa dalam memperbaiki hubungan antar pribadi dengan melakukan komunikasi secara baik.

Peran fasilitator dalam penelitian ini yaitu, menyediakan alat dan bahan sebagai pendukung kegiatan *play therapy* yang telah dilaksanakan serta mengkondisikan siswa ketika kegiatan berlangsung. Diakhir

pelaksanaan tindakan, peneliti bersama guru BK melakukan refleksi untuk mengetahui hasil dari tindakan, kekurangan pada penelitian, serta melakukan perbaikan. Guru pembimbing mengajak siswa untuk melatih dan mempraktekkan kemampuan resolusi konflik dalam kehidupan sehari-hari.

Skor rata-rata hasil *pre test* siswa sebelum dilakukan tindakan adalah 99 atau 51%. Setelah dilakukan penelitian siklus I yang terdiri dari tiga tindakan, skor rata-rata meningkat menjadi 141 atau 74% . Siklus II juga terdiri dari tiga tindakan dan terjadi peningkatan skor siswa menjadi 148 atau 78%. Peningkatan skor kemampuan resolusi konflik siswa dalam pelaksanaan tindakan ini serta dikuatkan dengan hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa teknik *play therapy* dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa. Hasil dari penelitian ini telah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa melalui teknik *play therapy* pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan tentunya masih memiliki keterbatasan. Keterbatasan yang dihadapi peneliti selama penelitian berlangsung yaitu:

1. Siswa sudah tampak kelelahan saat penelitian berlangsung karena waktu penelitian dilakukan pada jam pulang sekolah.
2. Fokus pemberian tindakan yang dilakukan di kelas VII B hanya diberikan pada delapan siswa, sementara siswa lain tidak mendapatkan tindakan.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa dengan menerapkan teknik *play therapy* dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah. Pemberian tindakan ini dilaksanakan melalui dua siklus tiap siklus terdiri dari tiga tindakan.

Penelitian ini berhasil meningkatkan aspek-aspek dalam kemampuan resolusi konflik siswa yaitu kemampuan orientasi, kemampuan persepsi, kemampuan komunikasi, kemampuan emosi, kemampuan berpikir kreatif, serta kemampuan berpikir kritis. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata kemampuan resolusi konflik siswa pada *pre test* sebesar 99, *post test I* sebesar 141 dengan peningkatan prosentase sebesar 22,11%, *post test II* sebesar 148 dengan peningkatan prosentase sebesar 25,26%. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan Wilcoxon Match Pairs Test juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa melalui *play therapy*. Hal ini juga di dukung dengan hasil wawancara dan observasi. Peneliti berhasil melaksanakan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah mengalami peningkatan melalui teknik *play therapy*.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Subyek yang diketahui memiliki konflik sebelum pemberian tindakan, diharapkan dapat menerapkan kemampuan resolusi konflik yang telah dikembangkan pada penelitian ini.

### 2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru BK dapat menggunakan teknik *play therapy* sebagai upaya pendekatan dalam pemberian bantuan atau layanan pada siswa agar siswa memiliki kemampuan resolusi konflik yang baik.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Teknik *play therapy* berupa aktivitas *games* dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah, disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan media dan aktivitas *play therapy* lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alice Zellawati. (2011). Terapi Bermain untuk Mengatasi Masalah pada Anak.: *Majalah Ilmiah Informatika*, Vol.2 No.3. Fakultas Psikologi- Universitas AKI.
- A. Supratiknya. (1995). *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Burhan Nurgiyantoro, dkk. (2009). *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Carmichael, Karla D. (2006). *Play Therapy*. United State Of America : Pearson.
- Fisher, Simon. et al. (2001). *Mengelola Konflik, Keterampilan dan Strategi untuk Bertindak*. Jakarta: The British Council.
- Geldard, Kathryn. & Geldard, David. (2008). *Konseling Anak-Anak Panduan Praktis* (ed.3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goleman, D. (2002). *Emotional Intelligence. Mengapa EQ Lebih Penting daripada IQ*. Cetakan-12. Alih Bahasa: Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan.Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa Istiwidayanti. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jalaludin Rakhmat. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Jones, Tricia S. & Dan, Kmitta. (2001). *School Conflict Management: Evaluating Your Conflict Resolution Education Program*. Ohio: Ohio Commission on Dispute Resolution & Conflict Management.
- Juanita. (2002). *Memenajemani Konflik dalam Sebuah Organisasi*. Makalah. Universitas Sumatra Utara.
- Kottman, Terry. (2011). *Play Therapy : Basics and Beyond*. Stevenson Avenue : American Counseling Association
- Luthans, F. (2005). *Organization Behavior* (10 Ed). New York: Mc. Graw Hill.
- Mindes, Gayle. (2006). *Teaching Young Children Social Studies*. United State Of America : Prager Publisher.
- Nurul Zuriyah. (2003). *Penelitian Tindakan di Bidang Pendidikan dan Sosial*. Malang: Banyumedia Publishing.

- Pruitt, Dean G & Rubin, Jeffrey Z. (2011). *Teori Konflik Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Reza Mahendra Hadipranoto. (2012). Peranan Komunikasi dalam Menyelesaikan Konflik pada Hubungan Persahabatan Siswa Sedes Sapientiae. *Skripsi*. Fakultas Psikologi- Universitas Katholik Soegijapranata, Semarang.
- Riana Mashar. (2010). *Konseling pada Anak yang Mengalami Stress Pasca Trauma Bencana Merapi melalui Play Therapy*. Jurnal. Program Doktorat Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rita Eka Izzaty, dkk,. (2008). *Perkembangan Peserta Didik* . Yogyakarta : UNY Press.
- Saifudin Azwar. (2006). *Reliabilitas dan Validitas*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Saifudin Azwar. (2007). *Sikap Manusia : Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Scannel, Mary. (2010). *The Big Book of Conflict Resolution Games. Quick, Effective Activities to Improve Communication, Trust, and Collaboratio*. New York: McGraw-Hill.
- Schaefer, Charle E & Reid, Steven E. (1986). *Game Play : Therapeutic Use Of Childhood Games*. New York: John Wiley & Sons
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarto, dkk. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono.(2007). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitati dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas, Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Indeks.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Skala Kemampuan Resolusi Konflik (Sebelum Ujicoba)

### SKALA KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK

(Sebelum Ujicoba)

#### PENGANTAR

Berikut ini adalah skala kemampuan resolusi konflik, skala ini dibuat untuk penelitian dan pengembangan potensi para siswa sekalian. Karena itu saya meminta bantuan kepada para siswa untuk meluangkan waktunya guna mengisi pernyataan-pernyataan di bawah ini. Setiap jawaban itu benar jika mencerminkan diri kalian dan jawaban kalian akan dijamin kerahasiaannya. Serta tidak mempengaruhi penilaian prestasi di sekolah.

Atas kesediaan dan kerjasama kalian saya ucapkan terima kasih.

Tertanda,

Tika Noviasari

Nama :

#### PETUNJUK MENGERJAKAN

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama setiap pernyataan dalam skala ini dilengkapi lima pilihan jawaban :

- **Selalu** : Apabila anda **Selalu** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut
- **Sering** : Apabila anda **Sering** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut
- **Kadang-Kadang** : Apabila anda **Kadang-Kadang** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut
- **Jarang** : Apabila anda **Jarang** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut
- **Tidak Pernah** : Apabila anda **Tidak Pernah** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut

#### PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang/ cek (V) pada lembar jawaban mengenai pernyataan yang sesuai dengan diri anda.

CONTOH :

Pernyataan : saya selalu sarapan sebelum berangkat sekolah

Jawaban : bila anda selalu melakukan hal tersebut, maka berilah tanda centang (V) pada SL seperti berikut ini :

Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
V				

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Saya memahami setiap masalah yang saya alami					
2	Saya percaya bahwa setiap masalah yang saya alami pasti ada jalan keluarnya					
3	Saya tahu apa yang harus saya lakukan ketika saya mengalami pertengkaran dengan siapa pun					
4	Saya lebih baik menghindari permasalahan yang saya alami					
5	Saya menganggap setiap masalah yang saya alami tidak perlu untuk diselesaikan					
6	Saya memilih menyelesaikan keributan atau masalah secara musyawarah dan baik-baik					
7	Saya berusaha menyelesaikan keributan tanpa menimbulkan masalah baru					
8	Saya memilih menggunakan kekerasan dalam menyelesaikan masalah					
9	Saya dapat membentak teman yang tidak saya senangi					
10	Saya akan mengakui kesalahan jika memang saya salah					
11	Saya akan menyalahkan teman saya saat terjadi pertengkaran					

12	Meskipun saya sedang merasa kesal, tapi saya tetap berusaha menyelesaikan pertengkaran secara baik-baik					
13	Saya mengharapkan penyelesaian masalah yang tidak merugikan kedua belah pihak					
14	Saya berharap hanya saya yang tidak dirugikan ketika penyelesaian masalah					
15	Saya tetap memaafkan teman saya walaupun ia pernah menyakiti saya					
16	Saya selalu memaklumi teman yang melakukan kesalahan pada saya					
17	Saya berusaha membantu teman ketika ia bertengkar dengan teman lain					
18	Saya senang menjadi penengah pertengkaran yang dialami teman-teman saya					
19	Saya hanya merasa nyaman berteman dengan teman yang saya senangi					
20	Saya akan memilih teman yang pintar saja untuk berteman dengan saya					
21	Saya memahami bahwa setiap orang memiliki perbedaan					
22	Saya selalu menghargai setiap perbedaan antara saya dan teman-teman saya					
23	Saya senang berteman dengan siapa					



	pun					
24	Saya akan menjauhi teman yang berbeda pendapat dengan saya					
25	Saya hanya akan baik pada teman yang dekat dengan saya					
26	Saya dapat mengatasi rasa marah saya dengan mudah					
27	Saya akan bersabar jika teman saya menjahili saya					
28	Saya tidak takut jika saya merasa benar					
29	Saya tetap tenang ketika saya di bentak orang					
30	Saya tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah yang saya hadapi					
31	Saya akan membalas jika saya di bentak					
32	Saya akan mudah marah dan tersinggung jika saya di ganggu teman					
33	Saya merasa tidak dapat mengontrol emosi saya saat bertengkar dengan teman					
34	Saya selalu memperhatikan teman yang sedang curhat pada saya					
35	Saya selalu menanggapi cerita teman saya dengan baik					
36	Ketika ada orang yang berbicara, maka saya akan memerhatikannya					

37	Saya mudah merasa bosan mendengar cerita teman yang terus berulang di ceritakan					
38	Saya mudah kesal jika saya harus mendengarkan pendapat teman yang sering menjelekan saya					
39	Saya lebih baik menghindar ketika orang berbicara hal yang tidak penting untuk saya					
40	Saya selalu berbicara dengan jelas dan baik					
41	Teman saya selalu memahami setiap pernyataan yang saya sampaikan					
42	Ketika saya menjelaskan materi pelajaran, teman-teman saya mudah memahami penjelasan saya.					
43	Saya selalu berbicara pelan, sehingga teman saya sulit memahami perkataan saya					
44	Saya tidak dapat berbicara secara jelas saat di depan kelas					
45	Teman-teman sering tidak mengerti pernyataan yang saya sampaikan ketika berbicara					
46	Saya cepat menangkap maksud yang disampaikan guru maupun teman ketika berbicara					
47	Saat berkomunikasi, saya berusaha memahami maksud dari lawan komunikasi saya dengan baik					

48	Saya sulit menangkap maksud dari lawan komunikasi saya					
49	Saya dapat menemukan jalan keluar dari setiap masalah yang saya hadapi dengan mudah					
50	Saya selalu menyelesaikan pertengkaran secara damai					
51	Saya mampu memahami setiap alternatif yang saya lakukan dalam penyelesaian masalah					
52	Saya merasa bingung ketika menentukan jalan keluar untuk menyelesaikan keributan atau pertengkaran					
53	Saya sulit menyelesaikan setiap masalah yang saya alami dengan alternatif yang tepat					
54	Saya dapat mengetahui penyebab timbulnya pertengkaran yang saya alami					
55	saya berusaha mencari tahu penyebab kesalahpahaman dengan teman untuk memikirkan tindakan yang akan saya ambil					
56	Saya merasa kebingungan saat harus menghadapi kesalahpahaman					
57	Saya tidak terlalu memikirkan pertengkaran yang terjadi dengan teman					
58	Saya memilih menghindari perdebatan walaupun itu dapat menyelesaikan masalah yang terjadi.					
Jumlah		58				

## Lampiran 2. Hasil Uji Validitas

### Hasil Uji Validitas Melalui SPSS

#### Case Processing Summary

	N	%
Valid	31	100,0
Cases Excluded <sup>a</sup>	0	,0
Total	31	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,840	58

#### Correlations

		itemtotal
item1	Pearson Correlation	,158
	Sig. (2-tailed)	,396
	N	31
item2	Pearson Correlation	,420 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	,019
	N	31
item3	Pearson Correlation	,276
	Sig. (2-tailed)	,134
	N	31
item4	Pearson Correlation	,503 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	31
item5	Pearson Correlation	,487 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	31
item6	Pearson Correlation	,173
	Sig. (2-tailed)	,351
	N	31

item7	Pearson Correlation	,368*
	Sig. (2-tailed)	,042
	N	31
item8	Pearson Correlation	,397*
	Sig. (2-tailed)	,027
	N	31
item9	Pearson Correlation	,379*
	Sig. (2-tailed)	,035
	N	31
item10	Pearson Correlation	,453*
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	31
item11	Pearson Correlation	,370*
	Sig. (2-tailed)	,041
	N	31
item12	Pearson Correlation	,573**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	31
item13	Pearson Correlation	,362*
	Sig. (2-tailed)	,045
	N	31
item14	Pearson Correlation	,420*
	Sig. (2-tailed)	,019
	N	31
item15	Pearson Correlation	,437*
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	31
item16	Pearson Correlation	,127
	Sig. (2-tailed)	,496
	N	31
item17	Pearson Correlation	,121
	Sig. (2-tailed)	,518

	N	31
item18	Pearson Correlation	,083
	Sig. (2-tailed)	,657
	N	31
item19	Pearson Correlation	,117
	Sig. (2-tailed)	,532
	N	31
item20	Pearson Correlation	,438*
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	31
item21	Pearson Correlation	,258
	Sig. (2-tailed)	,161
	N	31
item22	Pearson Correlation	,376*
	Sig. (2-tailed)	,037
	N	31
item23	Pearson Correlation	,406*
	Sig. (2-tailed)	,023
	N	31
item24	Pearson Correlation	,441*
	Sig. (2-tailed)	,013
	N	31
item25	Pearson Correlation	,599**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	31
item26	Pearson Correlation	,406*
	Sig. (2-tailed)	,023
	N	31
item27	Pearson Correlation	,388*
	Sig. (2-tailed)	,031
	N	31
item28	Pearson Correlation	,401*

	Sig. (2-tailed)	,025
	N	31
item29	Pearson Correlation	,112
	Sig. (2-tailed)	,550
	N	31
item30	Pearson Correlation	,386*
	Sig. (2-tailed)	,032
	N	31
item31	Pearson Correlation	,258
	Sig. (2-tailed)	,161
	N	31
item32	Pearson Correlation	,156
	Sig. (2-tailed)	,403
	N	31
item33	Pearson Correlation	,480**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	31
item34	Pearson Correlation	,150
	Sig. (2-tailed)	,420
	N	31
item35	Pearson Correlation	,414*
	Sig. (2-tailed)	,020
	N	31
item36	Pearson Correlation	,440*
	Sig. (2-tailed)	,013
	N	31
item37	Pearson Correlation	,411*
	Sig. (2-tailed)	,021
	N	31
item38	Pearson Correlation	,419*
	Sig. (2-tailed)	,019
	N	31
item39	Pearson	,305

	Correlation	
	Sig. (2-tailed)	,095
	N	31
item40	Pearson Correlation	,419*
	Sig. (2-tailed)	,019
	N	31
item41	Pearson Correlation	,448*
	Sig. (2-tailed)	,012
	N	31
item42	Pearson Correlation	,121
	Sig. (2-tailed)	,515
	N	31
item43	Pearson Correlation	,139
	Sig. (2-tailed)	,457
	N	31
item44	Pearson Correlation	,397*
	Sig. (2-tailed)	,027
	N	31
item45	Pearson Correlation	,387*
	Sig. (2-tailed)	,032
	N	31
item46	Pearson Correlation	,188
	Sig. (2-tailed)	,312
	N	31
item47	Pearson Correlation	,360*
	Sig. (2-tailed)	,047
	N	31
item48	Pearson Correlation	,656**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	31
item49	Pearson Correlation	,441*
	Sig. (2-tailed)	,013
	N	31



item50	Pearson Correlation	,557**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	31
item51	Pearson Correlation	,164
	Sig. (2-tailed)	,378
	N	31
item52	Pearson Correlation	,492**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	31
item53	Pearson Correlation	,556**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	31
item54	Pearson Correlation	,384*
	Sig. (2-tailed)	,033
	N	31
item55	Pearson Correlation	,231
	Sig. (2-tailed)	,212
	N	31
item56	Pearson Correlation	,230
	Sig. (2-tailed)	,214
	N	31
item57	Pearson Correlation	,474**
	Sig. (2-tailed)	,007
	N	31
item58	Pearson Correlation	,080
	Sig. (2-tailed)	,669
	N	31
itemtotal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	31

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Lampiran 3. Skala Kemampuan Resolusi Konflik (Setelah Ujicoba)

#### SKALA KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK

(Setelah Uji Coba)

#### PENGANTAR

Berikut ini adalah skala kemampuan resolusi konflik, skala ini dibuat untuk penelitian dan pengembangan potensi para siswa sekalian. Karena itu saya meminta bantuan kepada para siswa untuk meluangkan waktunya guna mengisi pernyataan-pernyataan di bawah ini. Setiap jawaban itu benar jika mencerminkan diri kalian dan jawaban kalian akan dijamin kerahasiaannya. Serta tidak mempengaruhi penilaian prestasi di sekolah.

Atas kesediaan dan kerjasama kalian saya ucapkan terima kasih.

Tertanda,

Tika Noviasari

Nama :

#### PETUNJUK MENERJAKAN

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama setiap pernyataan dalam skala ini dilengkapi lima pilihan jawaban :

- **Selalu** : Apabila anda **Selalu** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut
- **Sering** : Apabila anda **Sering** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut
- **Kadang-Kadang**: Apabila anda **Kadang-Kadang** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut
- **Jarang** : Apabila anda **Jarang** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut
- **Tidak Pernah**: Apabila anda **Tidak Pernah** melakukan/ merasakan pernyataan tersebut

#### PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang/ cek (V) pada lembar jawaban mengenai pernyataan yang sesuai dengan diri anda.

CONTOH :

Pernyataan : saya selalu sarapan sebelum berangkat sekolah

Jawaban : bila anda selalu melakukan hal tersebut, maka berilah tanda centang (V) pada SL seperti berikut ini :

Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
V				

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Saya percaya bahwa setiap masalah yang saya alami pasti ada jalan keluarnya					
2	Saya lebih baik menghindari permasalahan yang saya alami					
3	Saya menganggap setiap masalah yang saya alami tidak perlu untuk diselesaikan					
4	Saya berusaha menyelesaikan keributan tanpa menimbulkan masalah baru					
5	Saya memilih menggunakan kekerasan dalam menyelesaikan masalah					
6	Saya dapat membentak teman yang tidak saya senangi					
7	Saya akan mengakui kesalahan jika memang saya salah					
8	Saya akan menyalahkan teman saya saat terjadi pertengkaran					
9	Meskipun saya sedang merasa kesal, tapi saya tetap berusaha menyelesaikan pertengkaran secara baik-baik					
10	Saya mengharapkan penyelesaian masalah yang tidak merugikan kedua belah pihak					
11	Saya berharap hanya saya yang tidak dirugikan ketika penyelesaian masalah					
12	Saya tetap memaafkan teman saya walaupun ia pernah menyakiti saya					
13	Saya akan memilih teman yang pintar saja untuk berteman dengan saya					
14	Saya selalu menghargai setiap perbedaan antara saya dan teman-teman saya					
15	Saya senang berteman dengan siapa pun					
16	Saya akan menjauhi teman yang berbeda pendapat dengan saya					
17	Saya hanya akan baik pada teman yang dekat dengan saya					
18	Saya dapat mengatasi rasa marah saya dengan mudah					
19	Saya akan bersabar jika teman saya menjahili saya					
20	Saya tidak takut jika saya merasa benar					
21	Saya tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah yang saya hadapi					
22	Saya merasa tidak dapat mengontrol emosi saya saat bertengkar dengan teman					
23	Saya selalu menanggapi cerita teman saya dengan baik					
24	Ketika ada orang yang berbicara, maka saya akan memerhatikannya					

25	Saya mudah merasa bosan mendengar cerita teman yang terus berulang di ceritakan					
26	Saya mudah kesal jika saya harus mendengarkan pendapat teman yang sering menjelekan saya					
27	Saya selalu berbicara dengan jelas dan baik					
28	Teman saya selalu memahami setiap pernyataan yang saya sampaikan					
29	Saya tidak dapat berbicara secara jelas saat di depan kelas					
30	Teman-teman sering tidak mengerti pernyataan yang saya sampaikan ketika berbicara					
31	Saat berkomunikasi, saya berusaha memahami maksud dari lawan komunikasi saya dengan baik					
32	Saya sulit menangkap maksud dari lawan komunikasi saya					
33	Saya dapat menemukan jalan keluar dari setiap masalah yang saya hadapi dengan mudah					
34	Saya selalu menyelesaikan pertengkaran secara damai					
35	Saya merasa bingung ketika menentukan jalan keluar untuk menyelesaikan keributan atau pertengkaran					
36	Saya sulit menyelesaikan setiap masalah yang saya alami dengan alternatif yang tepat					
37	Saya dapat mengetahui penyebab timbulnya pertengkaran yang saya alami					
38	Saya tidak terlalu memikirkan pertengkaran yang terjadi dengan teman					
Jumlah		38				

#### Lampiran 4. Pedoman dan hasil Observasi

##### Pedoman Observasi

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan			
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman			
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.			
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut			
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang			
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>			
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>			
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan			

### Hasil Observasi

Nama siswa : AN  
Siklus 1 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria.
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara datar, terkadang keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		

## Tindakan II

Observer : Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada lembut, sesekali keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Menyelesaikan <i>games</i> dengan tepat
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		

### Tindakan III

Observer : Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria, namun terkadang terlihat lelah
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat walau tidak cepat
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		Bekerjasama dengan kelompok
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		



Siklus 2 Tindakan I

Observer : Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria dan terlihat tenang
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut, dan keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		

## Tindakan II

Observer: Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat walau tidak cepat
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		Bekerjasama dengan kelompok
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		

Tindakan III  
observer : Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras,dan atau lembut	V		Nada bicara lembut, dan jelas
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		Bekerjasama dengan kelompok
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		

## Hasil Observasi

Nama siswa : AY

### Siklus 1 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman		V	Menyanggah pendapat teman
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		tersenyum, dan sesekali menunjukkan ekspresi kesal
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Pelan, sesekali keras dan berteriak-teriak
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang		V	Meminta untuk diulang-ulang
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan		V	Siswa tidak memberikan tanggapan

## Tindakan II

Observer : Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria, namun terkadang masih terlihat jutek
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan walaupun sama dengan teman

### Tindakan III

Observer : Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Keras, terkadang pelan
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan secara mandiri

Siklus 2 Tindakan I

Observer : Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Tenang, dan lembut
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Pelan, dan lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		

## Tindakan II

Observer : Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria, namun terkadang terlihat lelah
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Lembut, sesekali keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		



### Tindakan III

Observer: Ananda

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		

## Hasil Observasi

Nama siswa : FP

### Siklus 1 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Keras, sesekali lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Meminta diulang-ulang
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>		V	Siswa tampak kebingungan dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan		V	Siswa tidak memberikan tanggapan

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Pelan, terkadang keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan walaupun sama dengan teman

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan

Siklus 2 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Lembut, sesekali keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dengan baik

## Hasil Observasi

Nama siswa : MI

### Siklus 1 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Jutek, dan terlihat kaku berada dalam kelompok tersebut
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Pelan, dan lebih banyak diam.
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Mendengarkan dengan tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan		V	Siswa tidak memberikan tanggapan



## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		terlihat kaku berada dalam kelompok, sesekali terlihat ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Pelan, pendiam
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Mendengarkan dengan tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Siswa sedikit memberi tanggapan

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Siswa terlihat lebih ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Pelan, sesekali keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Mendengarkan dengan tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Siswa memberi tanggapan dengan baik

Siklus 2 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Terlihat ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Pelan, pendiam
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Mendengarkan dengan tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Siswa memberi tanggapan

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Terlihat ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Lembut, terkadang keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Mendengarkan dengan tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Siswamemberi tanggapan dengan baik.

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Terlihat ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Pelan dan terkadang keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Mendengarkan dengan tanggap
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Siswa tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Siswamemberi tanggapan secara mandiri tanpa di tunjuk.

## Hasil Observasi

Nama siswa : YF

### Siklus 1 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat play therapy berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu.	V		Ceria namun terkadang terlihat lesu
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut terkadang keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dan cepat
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi sedikit tanggapan yang sama dengan teman

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat play therapy berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu.	V		Terlihat lebih ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan kegiatan
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi sedikit tanggapan

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat play therapy berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan kegiatan
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dengan baik



Siklus 2 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat play therapy berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan kegiatan
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Inisiatif memberi tanggapan tanpa di tunjuk terlebih dahulu

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat play therapy berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu.	V		Ceria, terkadang terlihat lesu
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dan cepat
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dan kesimpulan kegiatan

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat play therapy berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat menyelesaikan kegiatan secara kelompok
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dengan baik

## Hasil Observasi

Nama siswa : SR

### Siklus 1 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Ceria, terlihat kaku sesekali
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara keras, terkadang berteriak-teriak
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan		V	Tidak memberi tanggapan

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Ceria, namun terkadang terlihat lesu
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi sedikit tanggapan

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara keras, terkadang lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi sedikit tanggapan

Siklus 2 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara pelan
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dengan baik

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Terlihat lesu
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara pelan
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi sedikit tanggapan secara mandiri tanpa di tunjuk



### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara keras, terkadang lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i> secara berkelompok
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi sedikit tanggapan secara baik dan jelas

## Hasil Observasi

Nama siswa : VE

### Siklus 1 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Terlihat kaku dan tidak ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat walau tidak cepat
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan		V	Tidak memberi tanggapan

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Terlihat ceria walaupun masih kaku
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara pelan, dan lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi sedikit tanggapan

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Terlihat ceria dan mul;ai tidak terlihat kaku
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras,dan atau lembut	V		Nada bicara pelan, dan lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dengan baik

Siklus 2 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Terlihat ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut.
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi sedikit tanggapan secara jelas

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Terlihat ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara pelan, dan lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dengan baik

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku.	V		Terlihat ceria
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut, sesekali keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dan kesimpulan dengan baik

## Hasil Observasi

Nama siswa : SD

### Siklus 1 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Kaku dan terlihat jutek
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara pelan
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan yang sama dengan teman



## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Kaku dan lesu
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara pelan
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan		V	Tidak memberi tanggapan

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Ceria dan sedikit kaku
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara pelan, terkadang keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dengan baik

Siklus 2 Tindakan I

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku, tenang	V		Terlihat ceria dan tenang
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara pelan dan lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan secara baik dan jelas

## Tindakan II

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal.	V		Terlihat ceria dan tidak kaku
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan

### Tindakan III

No	komponen	Aspek yang diobservasi	kemunculan		Catatan
			Muncul	Tidak muncul	
1	Kemampuan orientasi	Melakukan tindakan sesuai dengan arahan dan aturan yang telah ditetapkan	V		
2	Kemampuan persepsi	Menghargai perbedaan pendapat dengan teman	V		
3	Kemampuan emosi	Ekspresi wajah saat permainan berlangsung, ceria, senyum, sedih, jutek, kesal, lesu, kaku, tenang	V		Terlihat ceria dan tenang
4	Kemampuan komunikasi	Berbicara dengan nada yang datar, pelan, keras, dan atau lembut	V		Nada bicara lembut terkadang keras
		Mendengarkan dengan tanggap, meminta untuk diulang-ulang	V		Tanggap dalam mendengarkan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Tepat dan cepat dalam menyelesaikan <i>games</i>	V		Tepat dalam menyelesaikan <i>games</i>
		Melakukan strategi atau taktik dalam kegiatan <i>games</i>	V		
6	Kemampuan berpikir kritis	Memberikan tanggapan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	V		Memberi tanggapan dan kesimpulan dengan baik

## Lampiran 5. Pedoman dan hasil wawancara

### Pedoman Wawancara

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	

## Hasil Wawancara

Nama Siswa : AN

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	Iya, saya mengikuti aturan yang diberikan.
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Mulai bisa memahami sedikit demi sedikit
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	Ya, saya menerima setiap perbedaan dengan teman saat kegiatan
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	Saya akan menerima perbedaan pendapat tersebut
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Awalnya tidak begitu semangat, tapi lama kelamaan jadi menyenangkan
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	Iya, saya merasa dapat mengatasi masalah dengan lebih tenang seperti saat menyelesaikan setiap kegiatan ini
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	Sangat membantu saya untuk memulai berbicara dengan teman yang tidak begitu akrab
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	Masalah yang dihadapi tidak akan terselesaikan
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	Saya berusaha mencari cara untuk menyelesaikan setiap kegiatan yang diberikan
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	Ya, kegiatan ini dapat membantu saya mencari jalan keluar dalam menyelesaikan masalah
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	Setelah mengikuti kegiatan ini, saya menjadi lebih dekat dengan teman-teman dan saya dapat menyelesaikan masalah saya dengan teman secara baik

Nama Siswa :FP

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	Ya, saya mengikuti aturan
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Sudah tidak begitu sulit
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	Saya menghargai perbedaan seperti pendapat maupun cara menyelesaikan kegiatan.
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	Saya akan memberi kesempatan pada teman saya untuk menjelaskan pendapatnya tersebut
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Senang walau terkadang kesal
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	Sedikit lebih dapat mengontrol emosi saya saat bermasalah dengan teman
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	Ya, saya jadi lebih dapat berkomunikasi dengan baik
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	Masalah tersebut tidak akan selesai dengan baik
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	Terkadang saya meminta bantuan teman satu kelompok
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	Ya, saya dapat mencari solusi untuk masalah yang saya hadapi dengan bermusyawarah
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	Ya, setelah kegiatan ini saya mengerti bahwa sangat penting adanya penyelesaian dalam konflik



Nama Siswa :MI

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	Ya, saya mengikuti peraturan
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Saya mulai dapat memahami masalah yang saya alami
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	Ya, saya menerima perbedaan
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	Saya akan menerima perbedaan pendapat teman saya
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Senang
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	Saya berusaha tenang dalam menyelesaikan masalah atau konflik dengan teman
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	Ya, saya dapat berkomunikasi dalam kelompok
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	Masalah akan semakin besar
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	Saya dapat mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan kegiatan
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	Saya merasa kegiatan ini dapat membantu saya dalam mencari jalan keluar jika saya ada masalah
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	Sesudah kegiatan ini, saya menjadi mengerti pentingnya penyelesaian konflik secara baik

Nama :YF

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	Iya tentu
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Sudah mulai bisa memahami masalah yang saya alami
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	Ya, saya menerima perbedaan
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	Saya akan menerima
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	senang
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	Saya mulai berusaha tenang saat mengatasi masalah
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	Tentu saja ini sangat membantu
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	Masalah tidak akan selesai dengan baik
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	Ya saya dan teman-teman dapat mengatasi hambatan
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	Ya, saya berusaha mencari jalan keluar untuk masalah saya sendiri
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	Saya merasa lebih memahami pentingnya komunikasi dalam memecahkan masalah

Nama : SR

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	Saya selalu mengikuti peraturan
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	sedikit
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	Tentu saja, saya menerima perbedaan
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	Saya akan menghargainya
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Cukup senang walaupun di awal sedikit malas
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	Saya dapat mengatasi masalah dengan lebih tenang tanpa emosi
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	Saya menjadi mudah berkomunikasi dengan teman yang tidak dekat awalnya
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	Masalah itu tidak akan selesai
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	Tentu saja
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	Ya, saya sekarang dapat menemukan jalan keluar untuk masalah yang sedang saya alami
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	Ya, setelah mengikuti kegiatan ini saya menjadi lebih mudah mencari solusi untuk masalah saya

Nama : VE

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	ya
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Tidak juga
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	Terkadang sulit menerima, tapi lama kelamaan saya dapat menerimanya
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	Meminta penjelasan lebih lagi
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	senang
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	Ya, saya tidak mudah marah saat mendapat masalah
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	Sangat membantu
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	Masalah akan menjadi lebih buruk
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	Ya saya dapat mengatasinya
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	Saya rasa iya
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	Ya tentu saja, saya menjadi lebih paham pentingnya kemampuan resolusi konflik itu

Nama : SD

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	Saya mengikuti aturan
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Tidak, karena saya sudah tahu apa yang sebaiknya saya lakukan
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	Saya menghargai perbedaan cara menyelesaikan kegiatan.
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	Saya akan memberi kesempatan pada teman saya untuk menjelaskan pendapatnya
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Cukup senang
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	Saya dapat mengatasi emosi saya saat bermasalah dengan teman
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	Saya dapat berkomunikasi dengan baik
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	Masalahnya akan menjadi panjang
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	Saya mengatasi hambatan secara bersama-sama
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	Ya, saya dapat mencari solusi untuk masalah yang saya hadapi.
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	Setelah kegiatan ini saya mengerti bahwa sangat penting penyelesaian dalam konflik

Nama : AY

No	Komponen	Pertanyaan	Jawaban
1	Kemampuan Orientasi	Apakah Anda mengikuti setiap kegiatan <i>play therapy</i> sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan?	Ya, saya mengikuti aturan
		Apakah Anda masih merasa sulit dalam memahami setiap permasalahan setelah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Tidak
2	Kemampuan Persepsi	Apakah Anda dapat menerima setiap perbedaan yang ada saat kegiatan <i>play therapy</i> ?	Saya menghargai perbedaan seperti pendapat maupun cara menyelesaikan kegiatan.
		Apa yang akan Anda lakukan jika mengalami perbedaan pendapat saat penyelesaian masalah dengan teman anda?	Saya memberi kesempatan pada teman saya untuk berpendapat
3	Kemampuan emosi	Bagaimana perasaan Anda saat mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> ?	Senang
		Apakah anda dapat mengatasi masalah anda dengan lebih tenang setelah kegiatan <i>play therapy</i> ini?	Saya dapat mengontrol emosi saya saat bermasalah dengan teman
4	Kemampuan Komunikasi	Apakah kegiatan <i>play therapy</i> ini membantu Anda untuk berkomunikasi dengan teman Anda?	Ya, saya jadi lebih dapat berkomunikasi dengan baik
		Bagaimana pendapat Anda jika dalam menyelesaikan masalah tidak menggunakan komunikasi?	Masalah tersebut tidak akan selesai dengan baik
5	Kemampuan berpikir kreatif	Apakah Anda dapat mengatasi hambatan yang terjadi saat kegiatan <i>play therapy</i> berlangsung?	Tentu saja
		Apakah teknik <i>play therapy</i> ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda dalam mencari jalan keluar untuk masalah yang Anda alami?	saya dapat mencari solusi untuk masalah yang saya hadapi
6	Kemampuan berpikir kritis	Apakah Anda merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan <i>play therapy</i> terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik Anda?	Ya, saya mengerti bahwa penting adanya penyelesaian dalam konflik

## Lampiran 8. Hasil Uji Wilcoxon

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
VAR00002 - VAR00001	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00
	Positive Ranks	8 <sup>b</sup>	36,00
	Ties	0 <sup>c</sup>	
	Total	8	

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

Test Statistics <sup>a</sup>	
	VAR00002 - VAR00001
Z	-2,524 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,012

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

## **Lampiran 7. Aktivitas *Play Therapy***

### ***Aktivitas Play Therapy***

#### **A. *Board Games* “Monopoli”**

1. Tujuan  
melatih kemampuan orientasi berupa sikap jujur, sikap adil, dan toleransi, kemampuan emosi berupa pengelolaan rasa marah dan frustrasi, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis.
2. Bahan  
Monopoli
3. Waktu 30-40 menit
4. Petunjuk  
Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok di beri papan permainan berupa monopoli.

#### **B. *Knot It Games***

1. Tujuan  
melatih kemampuan komunikasi, kemampuan orientasi, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan mengelola emosi.
2. Bahan  
delapan tali untuk setiap tim
3. Waktu, 30 sampai 40 menit
4. Petunjuk  
Bagilah kelompok menjadi 2 tim. Anggota tim mengatur diri mereka dalam satu garis panjang, masing-masing anggota memegang tali hingga pada akhirnya menjadi hanya satu tali. Setelah berada dalam posisi, jelaskanlah bahwa mereka tidak boleh pergi dari tali mereka selama kegiatan. Tantangan tim adalah mencoba mengikatkan satu simpulan tali menjadi 1 ikatan dipusat. Karena permainan ini adalah



menipu dan sulit, Anda dapat merekomendasikan tim untuk membayangkan diri mereka sebagai satu tali (para anggota tim hanya terbatas pada sepanjang tali itu). Setelah mereka memahami tujuannya, persiapkan mereka untuk mulai. Jika ada yang lepas dari tali timnya, tim tersebut harus memulainya lagi dari awal.

Pengamat dapat memberikan perspektif berharga selama diskusi pembekalan kegiatan ini. Barang siapa yang tidak nyaman dengan permainan ini, atau jika terdapat kelebihan pemain daripada yang dibutuhkan untuk permainan ini, Anda dapat memberikan para pengamat berupa Lembar Pengamatan yang sudah disediakan terlebih dahulu guna memusatkan perhatian serta menjaga mereka untuk tetap terlibat selama proses permainan berlangsung.

#### 5. Variasi

Fasilitator mempersiapkan sebuah ikatan dahulu pada masing-masing tali yang digunakan untuk permainan. Para pemain mengatur diri dengan memegang tali di antara mereka, sama seperti dalam permainan aslinya. Tapi tidak seperti permainan yang aslinya, tujuan dalam kelompok ini adalah untuk melepaskan ikatan secepat mungkin tanpa melepaskan tali.

### **C. *On The Run Games***

#### 1. Tujuan

melatih kemampuan komunikasi, kemampuan persepsi, kemampuan orientasi yaitu memahami konflik, sikap adil dan jujur, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis.

#### 2. Bahan

Instruksi "On The Run", Kartu Petunjuk "On The Run", Kartu Solusi "On The Run"

#### 3. Waktu: 20 sampai 30 menit

#### 4. Petunjuk

Bagilah kelompok menjadi 5-8 tim. Salin dan potonglah satu set kartu petunjuk dan kartu solusi untuk setiap tim. Bagilah kartu petunjuk sehingga setiap orang kira-kira mendapat jumlah yang sama petunjuk-petunjuk tersebut, dan instruksikan kepada mereka untuk terus menghadap ke bawah sampai mereka mendapatkan instruksi selanjutnya. Berikan kartu instruksi kepada salah seorang anggota tim lalu diminta untuk membacakannya dengan suara keras. Setelah petunjuk dibaca, tim harus memperhatikan instruksi yang dibacakan tersebut lalu memulainya. Pada titik ini, fasilitator dapat membagikan kartu solusi sehingga tim dapat melacak solusi mereka. Mintalah tim untuk memeriksa jawaban mereka dengan Lembar Isian Solusi pada akhir kegiatan.

### **Instruksi "On The Run Games"**

Lima teman baru-baru ini memulai perjalanan secara bersama-sama. Setiap orang dalam kelompok tersebut telah mengikuti latihan selama berbulan-bulan, dan mereka telah memutuskan untuk memulai perjalanan untuk menambah rutinitas mereka dan sebagai variasi. Setiap orang telah menyadari manfaat yang berbeda-beda dari olah raga yang mereka lakukan, tetapi mereka semua setuju bahwa mereka merasa hebat akibat dari gaya hidup sehat yang mereka lakukan. Dari petunjuk yang diberikan, dapatkan Anda mengetahui nama pertama dan terakhir setiap orang dari setiap orang tersebut, berapa jumlah bulan yang mereka lalui dalam berolahraga, manfaattelah mengalami oleh masing-masing individu tersebut, dan merek sepatu atletik yang dipakai oleh setiap orang tersebut?

Anda mungkin secara lisan berbagi informasi mengenai diri Anda dengan anggota lain di tim Anda, tetapi Anda mungkin tidak menunjukkan kepada siapapun terkait instruksi yang Anda punya. Gunakanlah kartu solusi untuk membantu melacak jawaban Anda. Semoga berhasil!

### Kartu Petunjuk Permainan

Salin dan potonglah kartu tersebut untuk dibagikan kepada tim Anda.

Rico bukan orang yang memiliki nama keluarga Jackson.	Rico tidak memakai sepatu lari merk Brooks.
Rico telah berolahraga beberapa bulan lebih sedikit daripada wanita dengan tingkat energi yang meningkat.	Wanita dengan peningkatan energi telah berolahraga selama berbulan-bulan lebih sedikit dibandingkan dengan wanita yang memakai sepatu Adidas.
Orang yang telah mengikuti gaya hidup sehat selama 6 bulan tidak memiliki nama keluarga Walker.	Orang yang telah berolahraga untuk waktu paling sedikit adalah bukan orang yang memakai sepatu Mizuno.
Orang yang memakai sepatu Saucony telah mengikuti latihan kesehatannya lebih lama daripada orang bermarga Lee.	Orang bermarga Lee telah mengikuti latihan olahragabeberapa bulan lebih banyak daripada orang yang berkolesterol rendah.
Orang yang telah mengalami penurunan berat badan memulai latihannya di beberapa titik setelah orang yang memiliki otot lebih.	Orang yang telah mengalami penurunan berat badan memulai latihannya sebelum apa yang dilakukan oleh Heather.
Sepatu Nike adalah sepatu yang biasanya dikenakan oleh seorang wanita.	Jake senang bahwa ia dapat menurunkan tingkat kolesterol.
Orang bermarga Jackson belum melihat ada penurunan berat badan.	Wanita yang memiliki otot lebih bukanlah Ibu Lee.
Ibu Garcia menikmati berlari keluar untuk jangka pendek setidaknya 5 kali seminggu.	Sepatu Adidas itu sudah berumur 15 bulan dan siap untuk diganti.

### Kartu Solusi "On The Run"

Salin dan potonglah kartu teraebut untuk dibagikan kepada tim Anda.

***Kartu Solusi: Sepatu Lari***

Mizuno Adidas Saucony Brooks Nike	Adidas Brooks
---	------------------

***Kartu Solusi: Nama Pertama***

Heather Lucy Nick	Jake Rico
-------------------------	--------------

***Kartu Solusi: Marga/ Nama Keluarga***

Garcia Lee Jackson	Walker Riley
--------------------------	-----------------

***Solution Cards: Manfaat untuk Kesehatan***

Kolesterol yang rendah Berat badan turun Berotot besar	Daya Tahan Tubuh Peningkatan energi
--	--

***Solution Cards: Number of Months***

3 bulan 9 bulan 15 bulan	6 bulan 12 bulan
--------------------------------	---------------------

**Solusi "On The Run"**

- a. Jake Jackson, 3 bulan, kolesterol, sepatu Brooks
- b. Rico Riley, 6 bulan, daya tahan, sepatu Mizuno
- c. Heather Lee, 9 bulan, meningkatkan energi, sepatu Nike
- d. Nick Walker, 12 bulan, penurunan berat badan, sepatu Saucony
- e. Lucy Garcia, 15 bulan, otot, sepatu Adidas

#### **D. *Board Games* “Ular Tangga”**

1. Tujuan

melatih kemampuan orientasi berupa sikap jujur, sikap adil, dan toleransi, kemampuan emosi berupa pengelolaan rasa marah dan frustrasi, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis.

2. Bahan

Ular Tangga

3. Waktu 30-40 menit

4. Petunjuk

Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok di beri papan permainan berupa ular tangga.

#### **E. *Human Knot***

1. Tujuan

melatih kemampuan komunikasi, kemampuan orientasi, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan mengelola emosi.

2. Bahan -

3. Waktu, 30 sampai 40 menit

4. Petunjuk

Bagilah kelompok menjadi 2 tim. Anggota tim mengatur diri mereka dalam satu lingkaran , masing-masing anggota memegang tangan teman satu kelompoknya secara bersilang. Setelah berada dalam posisi, jelaskanlah bahwa mereka tidak boleh melepaskan tangan teman selama kegiatan. Tantangan tim adalah mencoba membuat lingkaran kembali seperti semula. Setelah mereka memahami tujuannya, persiapkan mereka

untuk mulai. Jika ada yang melepas genggam tangan, tim tersebut harus memulainya lagi dari awal.

#### **F. *Rock and Roll Games***

1. Tujuan : melatih kemampuan memahami konflik, berfikir kreatif, berfikir kritis, kemampuan mengelola emosi, serta kemampuan orientasi.

2. Bahan

Satu Lembar Skor "Rock and Roll" dan 1 Lembar Poin "Rock and Roll" (semua disediakan); 1 Petunjuk Permainan "Rock and Roll", Kartu Rock, dan kartu Roll (semua disediakan) untuk masing-masing tim; plester; dua clipboard; kertas; pena.

3. Waktu : 30 sampai 60 menit

4. Petunjuk

Meskipun ada penjelasan yang panjang untuk permainan ini, tapi sebenarnya hal ini merupakan hal yang mudah. Permainan ini biasanya Anda lakukan dengan beberapa keluarga atau teman-teman, untuk itu, berlatihlah dahulu dengan mereka. Setelah berlatih permainan ini, Anda akan melihat bahwa permainan ini tidak sulit untuk dimainkan, tapi permainan ini memang tergantung penghormatan dan ketaatan terhadap peraturan yang telah disepakati sebelumnya oleh kedua tim.

Bagilah kelompok menjadi dua tim yang terdiri dari 3-8 anggota, misalnya Tim A dan Tim B. (Tim tidak harus memiliki jumlah orang

yang sama persis). Jika Anda memiliki lebih dari 16 orang dalam kelompok Anda, anggota tim tambahan dapat bertindak sebagai pengamat (maksimal 3 orang). Katakanlah kepada tim, "Tujuan permainan ini adalah untuk menang, dan cara untuk menang adalah dengan mengumpulkan poin positif semaksimal mungkin". Fasilitator bisa mengulang ini beberapa kali sehingga benar-benar paham. Kata-kata yang disampaikan hendaknya tepat (penafsiran berperan penting di sini dan dapat dibahas nanti dalam pembahasan pembekalan).

Plesterlah Lembar Skor dan Lembar Poin di dinding sehingga kedua tim bisa melihatnya. Mintalah tim untuk membaca Instruksi Permainan sehingga mereka paham bahwa aturan tersebut harus diikuti dengan baik dan mengutamakan kekompakan kelompok. Setelah tim membaca petunjuk beberapa menit, arahkan mereka untuk memulai proses pemungutan suara untuk membuat keputusan tim apakah mereka akan menunjukkan "rock" atau "roll." Ketika tim sudah siap, arahkan mereka menempatkan kartu suara mereka pada clipboard dan tahan terbalik agar tidak dapat diketahui oleh tim lain. Fasilitator kemudian mengatakan, "1, 2, 3, tunjukkan!" Dan tim menunjukkan kartu mereka. Pada akhir setiap putaran, fasilitator menuliskan total poin dan menyalinnya sehingga semua orang dapat melihat hasilnya.

Berikan waktu kepada 2-5 menit pada jeda masing-masing putaran untuk membahas dan memberikan suara. Ketika putaran sedang berlangsung, Anda mungkin perlu untuk memberi mereka lebih banyak

waktu karena beberapa tim mungkin mulai melihat manfaat skor dari bekerja dengan tim lain dan mencoba untuk meyakinkan orang lain dalam tim mereka untuk memilih dengan cara tertentu untuk memaksimalkan total skor. Karena cara berpikir baru ini terungkap, pastikan untuk menegakkan aturan bahwa tim tidak berbicara satu sama lain. Setelah lima putaran, catat total poin (penambahan Tim A dan Tim B bersamaan).

#### 5. Tips

Mengarahkan pengamat untuk membantu menegakkan aturan adalah ide yang baik. Anda sebaiknya membuat masing-masing tim menjadi cukup jauh terpisah sehingga mereka tidak dapat mendengar satu sama lain terkait bagaimana tim lain memilih permainan ini yang mirip dengan Super Stars dalam Bab 7. Dalam permainan ini, kerjasama dan kepercayaan harus diutamakan dan menghilangkan egoisme terhadap kepentingan diri sendiri.

#### 6. Variasi

Anda dapat membuat permainan ini dengan kelompok yang lebih besar dengan menggunakan beberapa peserta sebagai fasilitator. Untuk kelompok yang memiliki peserta sebanyak 16 orang, mintalah dua anggota tim untuk bertindak sebagai fasilitator guna menghitung suara tim, sebagai penegak aturan, dan mengamati aktivitas permainan. Anda bisa melakukan fasilitator sementara selama beberapa menit saat mereka



melakukan pergantian pemain. Sediakan salinan tambahan peraturan-peraturan permainan untuk fasilitator tim.

### **Instruksi Pemain**

- a. Setiap tim menerima satu kartu Rock and satu kartu Roll.
- b. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menang. Cara untuk menang adalah dengan mengumpulkan poin positif semaksimal mungkin.
- c. Setiap komunikasi antara kedua tim dilarang (termasuk komunikasi verbal dan nonverbal).
- d. Sebuah sesi pemilihan suara dalam tim terjadi sebelum masing-masing putaran dimulai, tetapi penting bahwa tim lain tidak melihat suara yang menjadi keputusan tim sebelum "*showtime*" atau "saat pertunjukkan" ketika fasilitator meminta kedua tim untuk mengungkapkan kartu yang mewakili mereka dalam putaran tersebut.
- e. Setiap orang di tim harus memilih salah satu, Rock atau Roll.
- f. "Aturan Mayoritas" sebagai suara tim.
- g. Ketika kedua tim siap, fasilitator akan menghitung "1, 2, 3, Tunjukkan!" pada saat kedua tim akan menampilkan kartu Rock atau kartu Roll.
- h. Fasilitator akan menghitung skor tim sesuai dengan Lembar Poin.
- i. Permainan adalah berbentuk sama untuk semua putaran.
- j. Melanggar setiap aturan ini dapat mengakibatkan penghentian permainan, jadi silakan bermain adil.

**Lembar Skor "Rock and Roll"**

<b>Putaran</b>	<b>Tim A</b>	<b>Tim B</b>
<b>1</b>		
<b>2</b>		
<b>3</b>		
<b>4</b>		
<b>5</b>		
<b>Total</b>		

# Lampiran 8. Skor Pre Test Kemampuan Resolusi Konflik

Hasil Pre Test kelas VII B																																										
No	Nama	Nomor Item																																				Total	Kategori			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			37	38	
1	Aliefian Nur	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	1	5	5	3	2	2	2	3	4	3	3	3	1	4	2	2	1	1	2	4	2	3	3	1	3	2	3	2	107	SEDANG	
2	Aulia Isna F	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	174	TINGGI	
3	Auliya Aqita M	4	4	4	3	5	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	2	4	2	2	5	5	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	4	142	TINGGI
4	Ayu Novitasari	3	3	2	3	2	2	3	1	4	2	1	3	1	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	1	1	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	4	3	88	RENDAH	
5	Dita Elvanni	4	4	4	3	3	4	5	5	4	5	1	1	3	4	3	3	3	4	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	4	3	3	4	2	3	4	5	5	5	145	TINGGI	
6	Dwi Indra P	4	5	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	3	3	3	4	5	3	2	2	142	TINGGI	
7	Fatima Azzahra	3	2	5	3	5	5	5	3	5	3	2	3	4	4	5	5	5	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	5	3	4	141	TINGGI
8	Firda P K	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	1	2	2	4	5	2	2	2	4	3	3	3	3	5	1	1	3	4	2	2	3	1	2	2	1	1	2	1	89	SEDANG	
9	Lina Andika	5	3	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	5	2	3	2	3	3	4	4	3	144	TINGGI	
10	Lintang Aulia F.	5	3	5	2	2	2	3	3	4	3	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	1	2	2	3	3	143	TINGGI	
11	Lintang C	3	3	5	5	5	4	4	5	2	3	3	5	3	4	4	5	5	2	3	3	3	3	5	4	1	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	4	144	TINGGI	
12	M. Rezky Adi N.	3	4	5	4	4	4	4	3	4	3	1	3	4	5	4	3	3	2	2	4	5	5	4	4	3	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	3	141	TINGGI	
13	Marbella I P.	4	3	2	3	2	3	3	3	2	1	3	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	1	2	2	1	3	4	1	2	3	1	1	2	1	87	RENDAH	
14	Muh. Reza R.F.	5	1	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	5	4	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	5	5	4	4	4	5	4	4	142	TINGGI
15	Nurmalissa D	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	5	4	4	2	3	3	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	144	TINGGI
16	Nurul W	3	4	5	5	5	4	5	5	2	3	3	5	3	4	5	5	5	2	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	5	5	5	4	4	144	TINGGI	
17	Punjung Budi S.	5	1	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	5	4	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	142	TINGGI
18	Putri K	4	5	5	4	5	4	4	3	4	5	3	4	5	1	5	5	3	4	3	3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	5	3	145	TINGGI	
19	Rivan Nugroho	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	5	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	140	TINGGI	
20	Rosana Nur Inda	4	3	5	4	5	5	5	4	4	3	3	3	5	3	5	5	4	4	4	5	3	2	4	3	2	2	4	5	5	4	3	2	4	4	3	5	4	4	146	TINGGI	
21	Ryan Furqon A.	4	4	4	4	5	5	4	3	3	2	4	3	2	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	3	140	TINGGI	
22	Salma Della	3	1	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	97	SEDANG	
23	Satrio Rizky S	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	2	5	5	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	3	4	4	2	3	111	SEDANG
24	Shiva A W	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	3	5	4	3	4	2	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	158	TINGGI
25	Surya Hadi K	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	5	1	3	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	4	3	5	4	4	4	5	5	3	5	5	3	2	4	3	156	TINGGI	
26	Tifani Eki M	5	3	4	3	4	5	4	3	2	4	3	3	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	3	2	2	3	2	2	4	141	TINGGI	
27	Valerina E D M	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	5	5	3	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	3	2	2	5	4	3	3	2	1	2	3	2	4	3	3	113	SEDANG	
28	Wakhid Nur S	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	1	3	1	145	TINGGI	
29	Winda Lestari	5	1	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	2	1	3	5	4	4	3	3	3	4	147	TINGGI	
30	Yahtul Faida	5	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3	2	1	4	3	2	2	2	2	1	3	4	4	2	2	1	101	SEDANG
31	Yusuf P	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	3	3	5	5	5	4	3	3	5	5	4	5	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	2	3	4	150	TINGGI	
32	Zeldan Safria B	3	4	5	4	4	5	4	3	3	2	3	3	4	4	4	5	5	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	143	TINGGI	

### Lampiran 9. Skor Post Test 1 dan Post Test 2

Skor post test 1																																										
No	Nama	Nomor Item																																				Total	Kategori			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			37	38	
1	Aliefian	5	3	2	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	3	4	5	3	3	4	5	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	142	TINGGI
2	Ayu Novitasari	4	3	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	3	2	5	4	3	3	3	1	3	5	3	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	130	SEDANG
3	Firda P K.	5	2	2	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	2	5	2	3	4	1	154	TINGGI	
4	Marbella I P	4	3	5	2	5	3	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	5	5	3	3	3	4	3	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	133	SEDANG
5	Salma Della S	4	4	5	3	5	4	4	4	5	3	3	4	4	4	5	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	143	TINGGI	
6	Satrio Rizky S	4	5	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	2	1	4	3	4	3	2	3	4	3	131	SEDANG	
7	Valerina E D M.	5	3	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	5	5	5	2	2	4	154	TINGGI	
8	Yahtul Faida	5	2	5	3	5	3	3	4	4	5	3	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	5	5	3	2	3	1	139	SEDANG	

Skor post test 2																																											
No	Nama	Nomor Item																																				Total	Kategori				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			37	38		
1	Aliefian	5	3	4	5	5	5	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	3	3	3	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	4	3	158	TINGGI		
2	Ayu Novitasari	3	3	3	3	4	4	5	4	4	3	5	3	5	5	5	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	4	4	3	3	142	TINGGI		
3	Firda P K	5	3	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	3	3	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	3	5	3	3	4	3	159	TINGGI		
4	Marbella I P	4	3	4	3	5	3	3	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	141	TINGGI		
5	Salma Della S	4	4	4	3	5	4	4	4	5	3	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3	145	TINGGI	
6	Satrio Rizky S	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	5	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	4	3	3	3	4	141	TINGGI
7	Valerina E D M	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	155	TINGGI	
8	Yahtul Faida	4	4	5	3	5	4	3	4	5	4	4	4	4	3	5	5	4	3	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	142	TINGGI	

Lampiran 10. Dokumentasi kegiatan *Play Therapy*









## Lampiran 11. Materi Kemampuan Resolusi Konflik

### MATERI RESOLUSI KONFLIK

#### A. Pengertian resolusi konflik

konflik merupakan perbedaan kepentingan diantara dua pihak yang berakibat salah satu pihak merasa terganggu dan terhambat kepentingannya sehingga menimbulkan terganggunya hubungan di kedua pihak. Rusaknya suatu hubungan sesungguhnya lebih disebabkan oleh kegagalan individu dalam memecahkan konflik secara konstruktif, adil, dan memuaskan kedua belah pihak, bukannya karena konflik itu sendiri.

Resolusi konflik merupakan kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi untuk membangun hubungan antar pribadi maupun kelompok secara lebih baik dan bertahan lebih lama. Ketika konflik salah penanganan, maka akan memperburuk suatu hubungan. Tapi ketika ditangani dengan cara yang hormat dan positif, konflik menyediakan kesempatan untuk pertumbuhan dan akhirnya memperkuat ikatan antar individu. Dengan belajar keterampilan dalam resolusi konflik, akan dapat menjaga pertumbuhan hubungan antar pribadi yang kuat.

#### B. Aspek kemampuan resolusi konflik

Terdapat enam kategori keterampilan atau kemampuan yang merupakan komponen penting dalam menumbuhkan inisiatif resolusi konflik menurut Bodine *and* Crawford (Jones dan Kmita, 2001: 2) yaitu sebagai berikut :

##### 1. Kemampuan orientasi

Kemampuan orientasi dalam resolusi konflik meliputi pemahaman individu tentang konflik dan sikap yang menunjukkan anti kekerasan, kejujuran, keadilan, toleransi, harga diri.

2. Kemampuan persepsi

Kemampuan persepsi adalah suatu kemampuan seseorang untuk dapat memahami bahwa tiap individu dengan individu yang lainnya berbeda.

3. Kemampuan emosi

Kemampuan emosi mencakup kemampuan untuk mengelola berbagai macam emosi, termasuk di dalamnya rasa marah, takut, frustrasi.

4. Kemampuan komunikasi

keterampilan mendengarkan secara aktif, berbicara untuk dipahami dan mendengarkan untuk memahami lawan komunikasi.

5. Kemampuan berfikir kreatif

Kemampuan berfikir kreatif meliputi kemampuan memahami masalah untuk memecahkan masalah dengan berbagi macam alternatif jalan keluar.

6. Kemampuan berfikir kritis

Kemampuan berfikir kritis dalam hal ini yaitu suatu kemampuan untuk memprediksi dan menganalisis situasi konflik yang sedang dialami.

## Lampiran 12. Surat Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA  
**SMP NEGERI 2 BERBAH**

Alamat : Sanggrahan, Tegaltirto, Berbah, Sleman. Telepon (0274) 497981  
E Mail : smp2berbah@yahoo.co.id

### SURAT KETERANGAN

**NO : 070 / 164**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nursidi Winarta, S.Pd.  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Berbah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tika Noviasari  
Nmr. Mahasiswa : 11104241020  
Program/Tingkat : S1  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Fakultas/Jurusan : Ilmu Pendidikan / Psikologi Pendidikan dan Bimbingan  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Berbah untuk memperoleh data yang diperlukan sehubungan penyusunan Tugas Akhir Skripsi pada tanggal 14 Mei s.d. 13 Juni 2015 dengan judul " **PENINGKATAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK MELALUI PLAY THERAPY PADA SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 2 BERBAH** ".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Berbah, 15 Juni 2015

Kepala SMP Negeri 2 Berbah



*Nursidi Winarta*  
NURSIDI WINARTA, S.Pd.

Pembina IV/a

NIP. 19611219 198412 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3304/UN34.11/PL/2015  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

12 Mei 2015

Yth. Bupati Sleman  
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman  
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman  
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945  
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Tika Noviasari  
NIM : 11104241020  
Prodi/Jurusan : BK/BK  
Alamat : Sampora RT 21/08 Cilimus, Kuningan, Jawa Barat

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SMP Negeri 2 Berbah, Sleman  
Subyek : Siswa Kelas VII B  
Obyek : Peningkatan Kemampuan Resolusi Konflik Melalui Play Therapy  
Waktu : Mei-Juli 2015  
Judul : Peningkatan Kemampuan Resolusi Konflik Melalui Play Therapy Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Berbah

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Jaryanto, M.Pd.  
NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1. Rektor (sebagai laporan)  
2. Wakil Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan BK FIP  
4. Kabag TU  
5. Kasubbag Pendidikan FIP  
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta